

Controlador 3032

Manual del usuario

Castellano 


Martín

INTRODUCCION Y CARACTERISTICAS

El Controlador Martin 3032 es una poderosa herramienta para crear incontables escenas de iluminación. Cada plaqueta de transmisión 3032 montada en su PC puede controlar hasta 32 diferentes direcciones en cada Línea Serie Martin. Como muchas de las unidades de iluminación Martin sólo requieren una sola dirección, esto posibilita el control de hasta 32 unidades conectadas en la línea. También se pueden conectar una o dos plaquetas más de transmisión en su Controlador 3032 (PC-Package II - Canales 513 a 1024 y PC Package III - Canales 1025 a 1536) e incrementar de esta manera hasta 96 el número máximo de unidades de iluminación Martin a controlar, **o hasta 128 unidades con la placa de transmisión 3064.**



NOTA: Su controlador podrá operar cuando el número de serie del software del controlador 3032 sea igual al número de serie de la plaqueta de transmisión del PC -Package 3032. Informe a su distribuidor Martin el número de serie, cuando necesite versiones actualizadas del software.

Contenido del Embalaje

Del 3032 PC - Package I -Canales 1 a 512 :

- *1 Plaqueta de transmisión con entrada de micrófono
- *1 Cable de 10 m XLR - DB9
- *1 Terminador Plug XLR
- *1 Set de disquetes con el software 3032
- *1 Manual de uso
- *1 Mouse de PC de tres botones

Del 3032 PC - Package II - Canales 513 a 1024 :

- *1 Plaqueta de transmisión
- *1 Cable de 10 m XLR - DB9
- *1 Terminador Plug XLR

Del 3032 PC - Package III - Canales 1025 a 1536 :

- *1 Plaqueta de transmisión
- *1 Cable de 10 m XLR - DB9
- *1 Terminador Plug XLR



Nota: Los PC - Package 3032 II y III son placas que se pueden agregar a su computadora para poder controlar con el mismo programa 64 o 96 canales. Pronto estará disponible la placa 3064 incluyendo la opción de configurar una o más líneas con solda standard DMX-512.

Requerimientos de Hardware

Los requerimientos de Hardware del controlador 3032 son los siguientes:

Aunque el software del controlador 3032 funcionará con cualquier PC desde una AT 286, se recomienda una 80486 DX33 con 4 Mb de RAM o mayor. Esto

es lo mínimo indispensable que puede hacer funcionar el sistema a una buena velocidad.

La PC deber estar equipada mínimamente con lo siguiente:

- *1 Plaqueta serie para conexión de Mouse
- *1 Floppy Disk de 3,5 pulgadas
- *1 Disco rígido de 40 Mb de capacidad mínima
- *1 Placa de Video Super VGA con monitor Super VGA color

También se necesitará lo que sigue para conectar a su PC :

PC - MOUSE de 3 botones compatible (incluido en el PC-Package I 3032 o si prefiere puede elegir usar su propio mouse)

Teclado estándar.

1 - 3 Plaquetas de transmisión, para la Línea Serie de salida a las unidades de iluminación.

Requerimientos de Software

DOS 5.0 o superior.- **Windows 95 o superior**

INSTALACION DEL SISTEMA



Antes de realizar cualquier operación de lasque siguen a continuación asegúrese que su PC se encuentre desconectada de la fuente de suministro de corriente alterna.

Instalación del hardware

La plaqueta de transmisión es altamente sensible a la electricidad estática, por lo tanto la placa debe ser mantenida en su envoltorio hasta su definitiva colocación.

- Desconecte la PC de la alimentación y quite la tapa.
- Localice un slot libre en la placa madre, e inserte la plaqueta de transmisión en el mismo Cuidadosamente presione hasta que todos los pines de conexión estén firmemente emplazados.
- Asegure la plaqueta atornillándola a la PC.
- Coloque la tapa antes de conectar la alimentación.

Este procedimiento debe ser tenido en cuenta cuando se coloquen plaquetas adicionales.

Conexión de líneas al controlador 3032

Asegúrese que el Controlador 3032 (Computadora) esté desconectado antes de conectar la línea serie de Martin.

Comience conectando el controlador a la primera unidad de iluminación de la línea usando el cable Dsub-XLR. El conector de 9 polos debe ser conectado a la plaqueta controladora 3032 y el plug XLR a la primera unidad de la línea.

Luego siga el conexionado de las restantes unidades de la línea con los cables XLR-XLR que vienen con las mismas. El orden de conexionado no es importante, use un orden que le genere una conexión corta y fácil. Recuerde conectar a la última unidad de la línea el plug terminador que viene con el embalaje del controlador.

Si Ud. planea usar el micrófono externo para el avance por audio, conecte el micrófono al jack de la plaqueta 3032.

Instalación de Software

Ud. ha recibido un set de disquetes con el embalaje del Controlador 3032, **estos disquetes se usan tanto para la instalación como para la actualización de versiones**. Estos disquetes se encuentran numerados **en orden**. Inserte el disquete #1 en su PC y tipee:

A: <Enter>.

Install <Enter>. Update <Enter> (En el caso de actualización de versión)

Siga las instrucciones en la pantalla para la instalación del software y cuando se le indique inserte los disquetes subsiguientes en su PC. Una vez completado este procedimiento Ud. necesitará la siguiente información concerniente a los archivos: **AUTOEXEC.BAT** y **CONFIG.SYS**.

Archivos del Sistema DOS

Las siguientes sugerencias de instalación están basadas en 386SX 486 DX o superiores con 4 MB de RAM mínimo y sistema operativo DOS 5.0 o DOS 6.0. Diferentes sistemas operativos de PC o versiones diferentes pueden tener otras opciones. Por favor consulte su manual de DOS.

CONFIG.SYS (MSDOS 5.0)

```
DEVICE=C:\HIMEN.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM NOEMS FRAME=E000 I=B000-BF77 I=C800-DFFF
DOS=HIGH, UBM *IMPORTANTE*
DEVICEHIGH=C:\DOS\RAMDRIVE.SYS 1024 256 1024 /E *IMPORTANTE*
DEVICEHIGH=C:\DOS\SMARTDRV.SYS 2048 A+C *IMPORTANTE*
FILES=40 *IMPORTANTE*
BUFFERS=20
```

CONFIG.SYS (MSDOS 6.0)

```
DEVICE=C:\DOS\HIMEN.SYS
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM NOEMS FRAME=E000 I=B000-B7FF I=C800-DFFF
DOS=HIGH,UMB *IMPORTANTE*
DEVICEHIGH=C:\DOS\RAMDRIVE.SYS 1024 256 1024/E *IMPORTANTE*
FILES=40 *IMPORTANTE*
BUFFERS=20
```

Si tiene 8 Md de Ram o más, sustituya por esta línea:

```
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM 512 NOEMS FRAME=E000 I=B000-B7FF I=C800-DFFF
```

INSTALACIÓN DEL SOFTWARE

***AUTOEXEC.BAT (MSDOS 5.0)**

PROMPT \$P\$G
PATH < - SU PROPIO PATH PARA EL DISCO C
SET TEMP=C:\DOS
LH DOSKEY
LH MOUSE/1 < - SU PROPIO DRIVER DE MOUSE-MODO 3 BOTONES-
PUEDE ELEGIR USAR OTRO DRIVER DE MOUSE
C: < - LAS PROXIMAS 3 LINEAS PARA AUTOMATICO
CD\3032 < -ARRANQUE DEL SOFTWARE 3032.
MANAGER <- PODRA USAR OTRO NOMBRE CUANDO INSTALE EL
SOFTWARE 3032

***AUTOEXEC.BAT (MSDOS6.0)**

LH C:\DOS\SMARTDRV.EXE 2048 < - IMPORTANTE !
PROMPT \$P\$G
PATH < - SU PROPIO PATH PARA EL DISCO C
SET TEMP=C:\DOS
LH DOSKEY
LH MOUSE/1 < - SU PROPIO DRIVER DE MOUSE-MODO 3 BOTONES-
PUEDE ELEGIR USAR OTRO DRIVER DE MOUSE.
C: < - LAS PROXIMAS 3 LINEAS PARA ARRANQUE
CD\3032 < - AUTOMATICO DEL SOFTWARE 3032.
MANAGER



NOTA: PODRA USAR OTRO NOMBRE DE DIRECTORIO CUANDO INSTALE EL SOFTWARE 3032.

Note la diferencia entre las instalaciones del DOS 5.0 y 6.0.

Si la PC no butea, cambie la línea 2 del config.sys a:

DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM NOEMS FRAME=E000

El **RAMDRIVE** crea un disco virtual para archivos temporarios, donde estos archivo pueden ser almacenados.

El **SMARTDRIVE** crea un cache de disco en la memoria **para el acceso rápido a los archivos.**

Si se quitaran cualquiera de estas dos funciones, se podría producir una seria degradación en el funcionamiento. Si Ud. tiene más o menos capacidad de memoria que 4 MB como se mencionó anteriormente, puede experimentar con distintos tamaños de Ramdrive y cache. En ese caso consulte su manual de DOS.

MAIN MENU (MENU PRINCIPAL)

Después de iniciar su PC, comenzará a funcionar el programa del controlador 3032 automáticamente, y procederá a iniciarse por si mismo. Lo primero que se ve en la pantalla es la información sobre el estado de cada plaqueta de transmisión instaladas en la PC Ud. podrá ver o una casilla AZUL mostrando que el hardware en la línea serie está respondiendo correctamente, o verá una

casilla ROJA que informará que el hardware NO está respondiendo correctamente. También verá un rectángulo ROJO con una advertencia si el número de serie del software y el hardware no corresponden el uno con el otro. Si cualquiera de las casillas ROJAS apareciera en pantalla el procedimiento de arranque se detendrá hasta que un botón del mouse sea presionado, esto es para asegurarse que el operador se entere que existe un problema.

Si luego de iniciar el controlador, se encuentra nuevamente con la casilla ROJA en la pantalla, que dice que el hardware no está trabajando correctamente, deberá chequear primero que la placa sea la correcta y que esta haya sido colocada apropiadamente en la placa madre. Si luego de esto encuentra el mismo error, por favor consulte con su distribuidor Martin local para mayor información.

Cuando estas casillas desaparezcan, la PC cargará todas las Secuencias, ues, Cue-List, Listas de CD y Presets que han sido grabados previamente desde el disco rígido en los archivos temporarios de la PC. La pantalla luego mostrará el MENU PRINCIPAL, consistiendo en todas las sub-páginas para que el sistema funcione. Para encontrar más información acerca de estas sub-páginas en forma individual, consulte la sección correspondiente de este manual.

LINK CONFIGURATIONS (CONFIGURACIONES DE LINEAS)

La página de configuraciones de líneas es usada para colocar los canales de control que serán usados para las unidades que estén conectadas a las líneas serie. Una vez seleccionada esta pantalla mostrará los primeros 12 canales de la línea serie 1 en la parte izquierda de la misma, y una serie de botones a lo largo de la parte superior de la pantalla para seleccionar las diferentes líneas serie.

En la parte derecha de la pantalla aparecerá el listado de los productos disponibles como así también tres botones rotulados "SHOW LINKS" (MOSTRAR LINEAS), "SAVE" (GRABAR) y "QUIT" (SALIR).

Seleccionando canales de control

Para recorrer el listado de canales de control, use el mouse y presione en alguno de los botones ubicados en la parte superior e inferior de la pantalla. Seleccionando 'UP' (arriba) o 'DOWN' abajo los canales se recorren de a uno a la vez, seleccionando 'PG UP'(Página Arriba) o 'PG DN'(Página Abajo) los canales se recorren de a una página por vez, y seleccionando 'END'(Fin) o 'TOP'(Arriba) los canales se recorren o al principio o al final de la lista, dependiendo de que botón ha sido seleccionado.

Las teclas de acceso rápido (Hot-Keys) pueden ser usadas también para acceder a estas funciones y estas son las flechas $\uparrow\downarrow$ para 'UP' & 'DOWN' (Arriba & Abajo), Page Up & Page Down para 'PG UP/PG DN' (Página arriba/abajo) y End o Home para 'END/TOP' (Final/Principio).

Para seleccionar una línea serie diferente presione el botón correspondiente a la línea buscada en la parte superior de la pantalla y siga las instrucciones brindadas anteriormente.

Las teclas de acceso rápido también pueden ser usadas para acceder a estas funciones, y ellas son las teclas numéricas 1,2,3,4 con 5 para seleccionar TODO.

Display All

Esta función mostrará todas las configuraciones de las líneas serie en pantalla cuando es presionado.

Configuración de canales de control con las unidades

En la parte derecha de la pantalla podrá ver un listado de productos de MARTIN que pueden ser controlados con el 3032, este listado puede ser recorrido de un extremo a otro con dos botones en la parte superior de la lista y dos botones en la parte inferior. Estos botones están rotulados como 'UP', 'TOP', 'DN' y 'END' (ARRIBA), (PRINCIPIO), (ABAJO) y (FIN). Presionando el mouse en el botón correspondiente se podrá recorrer la lista para encontrar el producto deseado.

Cuando ha encontrado la unidad deseada para configurar en el sistema podrá seleccionar esa unidad presionando el mouse en el botón correspondiente, ese botón se iluminará. Note que también podrá seleccionar 'EMPTY CHANNEL' (Canal Vacío), esto debe ser usado cuando se cambia la configuración del controlador y se desea limpiar la entrada de productos.

Puede seleccionar cualquier canal en cualquier línea serie y configurar el producto elegido en esa dirección presionando el mouse en el botón que controla ese canal, también verá aparecer el nombre de ese producto en el número de canal. Puede seleccionar cualquier canal en cualquier línea y configurar el producto elegido presionando el mouse en el canal de control, luego verá que el nombre del producto seleccionado aparecerá en el número de canal. En caso de que el producto elegido use 2 canales, el segundo canal se configurará automáticamente, por esta razón no es posible configurar unidades que usen 2 canales en los números de canales 8 - 16 - 24 - 32.

LINK CONFIGURATIONS (CONFIGURACIONES DE LINEAS) SET ALL (SELECCIONAR TODOS)

Este botón puede ser usado para configurar todos los canales en una línea serie con los productos que se seleccionaron. Recuerde seleccionar el tipo de producto antes de seleccionar esta función. Ahora podrá configurar todas las líneas serie de todo el controlador siguiendo el procedimiento para todos los productos deseados. Cuando configure los productos verá que dos botones marcados 'SETUP' y 'CLEAR' aparecen en las casillas de cada canal, estas funciones son explicadas más abajo.



Los RoboScans 804/805 deberán ser configurados como RoboScan 1004/1005

***SETUP**

Al lado de cada unidad que ha sido configurada se verá una casilla marcada "Setup", este botón es usado para asignar características especiales a cada unidad individualmente. Para acceder a las opciones disponibles presione el mouse en este botón y una sub-pantalla aparecerá mostrando las opciones disponibles para esa unidad. Para seleccionar cualquiera de estas características presione el mouse en ella y esta se iluminará, para mostrar que está activa, Ud. podrá volver a la pantalla anterior presionando el mouse sobre el botón marcado "QUIT" (SALIR). Una vez elegida estas características tienen que ser grabadas antes de dejar la página de Configuraciones de Línea.

Estas características son:

User Name (Nombre del usuario): Esta sección es para permitir cambiar el nombre de la unidad por defecto por el usuario, Canales simples pueden contener hasta 6 caracteres y canales dobles hasta 10.

Inversión de Pan y Tilt: Esto permite invertir la orientación de Pan y Tilt, no permite permutarlos entre si.

Group (Grupo): Las unidades del mismo tipo pueden agruparse juntas para facilitar el acceso a las mismas en la sección "FIXT MODE" en el módulo deCue, y también cuando las unidades tienen sus dimmer controlados por una consola de iluminación externa.

Gobo Selección (Selección de Gobo): Esto brinda un display gráfico de los gobos grabados en la memoria y los muestra en el módulo de Secuencia, para cambiar los gobos presione en la posición y seleccione desde el display. Para volver a la selección de fábrica presione 'DEFAULT',

***CLEAR (LIMPIAR)**

El botón CLEAR tiene la característica de limpiar totalmente todos los datos para cualquier que se haya ingresado previamente, manteniendo cualquier otro dato intacto. Esta característica deber ser usada cuando se reconfigura un canal luego de haber programado algunas secuencias de iluminación dentro del controlador, para frenar la información errónea que se le pueda enviar a esa unidad.

Limpiar los datos de las Secuencias de la línea

El botón 'CLEAR SEQUENCE DATA FOR LINK'tiene la función de limpiar completamente todos los datos de todos los canales de cualquier secuencia donde haya sido ubicada. Esta función deberá usarse cuando reconfigure el controlador después de haber programado algunas secuencias dentro del controlador con una configuración previa, para poder frenar cualquier información incorrecta que pueda ser enviada a las nuevas unidades que pueden causar un mal funcionamiento de las mismas.



Nota Especial: Tenga mucho cuidado cuando accede a los botones 'CLEAR', ya que una vez borrada la información, esta NO SE RECUPERA.

***SAVE (GRABAR)**

Presione el mouse en el botón 'SAVE'(GRABAR) para grabar todos los datos.



Nota: Siempre recuerde guardar su configuración de SET UP antes de salir de la página de configuración de línea

Menu Set Up

Este menú está dividido en dos secciones, primero el Setup del Sistema Hardware y luego el Setup del Sistema Software

***Set Up del Sistema Hardware**

En el contenido de esta página se encontrarán los parámetros requeridos para el Setup del sistema Hardware 3032.

***Trasmisor de Hardware**

Ubicado en la esquina superior izquierda de la pantalla se podrá ver un casilla larga rotulada "TRANSMITTER HARDWARE", dentro de esta casilla se encuentran las posibles plaquetas de transmisión que pueden ser seleccionadas para todas las Líneas Serie del controlador 3032/3064.

Las tres secciones superiores relacionadas con las Placas de Transmisión 3032, están rotuladas como: '3032 Link 1', '3032 Link 2', '3032 Link 3', estas deberán ser configuradas en orden numérico determinado por la cantidad de canales necesarios, cada Placa de Transmisión puede controlar 32 canales.

La configuración de estas Líneas de 3032 se hace presionando el botón izquierdo del

mouse en la casilla correspondiente, Línea 3032 1, 2, o 3. La casilla cambiará a Verde indicando que esa Línea ha sido seleccionada. Si la Línea de Transmisión responde al software, una casilla azul aparecerá en la pantalla mostrando que el hardware en la placa funciona correctamente, o sino verá una casilla roja que indicará que el hardware de la placa NO responde correctamente, en este caso, necesitará apagar el programa y verificar que la Placa de Transmisión este asegurada correctamente a la Motherboard.

La próximas dos secciones están relacionadas con la Placa de Transmisión 3064, estas están marcadas '3064 Link 1-2' & '3064 Link 3-4' y NO DEBERAN SER CONFIGURADAS A MENOS QUE LA PLACA 3064 SE ENUENTRE COLOCADA.

Notas:

Para usar esta actualización se necesita CPU 3064 con versión 3.0

1. Para utilizar esta versión de placa 3064 se necesita co-procesador matemático, este ya forma parte de las computadoras 486DX o Pentium.

2. Para la instalación de la placa 3064 se deberá seguir el siguiente procedimiento:

a) Inicialice el IRQ y IO de la placa 3064 corriendo 3064SET.EXE en el Directorio 3032 de DOS.

b) Verifique las conexiones de hardware ejecutando 3064.EXE.

3. El comando 3064.EXE deberá ser siempre ejecutado desde el Directorio de DOS 3032 antes de correr MANAGER para arrancar el software 3032.

La placa de Transmisión 3064 difiere de la 3032 ya que tiene la opción de usar los Protocolos de Martin o DMX . Presione la casilla de 'SETUP', y seleccione MARTIN/MARTIN o MARTIN/DMX.

El seteo MARTIN/MARTIN trabaja igual que el 3032 con el protocolo Martin RS 485 transmitido a las 2 líneas, con el seteo MARTIN/DMX transmite el protocolo Martin a las líneas 1/3 y 256 canales de DMX a las líneas 2/4. Ambas placas pueden setearse para uno o los dos protocolos simultáneamente.

Recuede configurar las líneas en concordancia con los equipos Martin o los equipos DMX antes de usarla. Si bien es posible controlar los aparatos Martin en modo DMX, no se recomienda ya que la actualización del valor fijo en DMX realmente no es lo bastante rápido para habilitar transiciones lentas o tracking. No es posible controlar aparatos 'DMX' en una línea Martin.

Cuando se use una Placa para transmitir ambos protocolos, la salida está limitada a una velocidad de actualización de 10Hz (la misma para DMX) por lo tanto el uso de tiempos de disparo más rápidos que 0.1 seg. provocarán valores extraños en la línea. Una opción DMX/DMX será implementada en el futuro brindando una mayor velocidad de actualización (25Hz).

Programa 3064.EXE

Este programa es un programa residente que habilita la comunicación con las placas de transmisión 3064. Actualmente no existe una manera de descargar este programa, por lo tanto para pedir la memoria adicional usada o reconfigurar el driver (IRQ/IO) necesitará rebutear la PC. El driver usa aproximadamente 20 KB de memoria y trabaja mejor si se lo carga en la memoria alta.

Presione el botón de SETUP próximo al botón de la Línea 1-2 del 3064.

Por el momento la placa no tiene salida DMX, por lo tanto asegúrese de seleccionar el botón Martin. También podrá seleccionar una frecuencia de corte de música mayor para el disparo por audio. Presione los botones IRQ e I/O que corresponden a los seteos de la placa. Los seteos de IRQ e I/O pueden ser usados, pero los otros que aparecen en gris no pueden seleccionarse.

Presione OK para volver a la página principal. Finalmente presione el botón 3064 Link 1-2 para habilitar el software para comunicarse con la placa.

El software responderá con una casilla azul con un mensaje indicando que la comunicación tubo éxito. Si la comunicación con la placa falla, el mensaje aparecerá en una casilla de advertencia Roja, diciendo que la placa no pudo ser encontrada en el direccionamiento I/O o que la placa no responde al IRQ seleccionado.

También un error de mensaje indicará que existe un conflicto de hardware con otros seteos existentes en I/O o IRQ.

Note que aunque el mensaje indique una comunicación exitosa puede haber aún conflictos de hardware en el sistema> si la PC comienza a comportarse en forma extraña trate de reconfigurar la placa y el software con otros IRQ e I/O.

Si se están instalando las dos placas 3064, repita el procedimiento del para la placa 2.

Tome especial cuidado cuando selecciona su SETUP, asegurándose de seleccionar el tipo correcto de placa transmisora.

***Opcionales de Hardware**

En la esquina superior derecha de la pantalla se podrá ver una casilla rotulada "OPTIONAL HARDWARE", cuyo contenido es un listado de algunas plaquetas opcionales extras de PC u otros hardware que se incorporarán en un futuro al controlador 3032, estas podrían ser usadas para control externo del Controlador, como por ej.: Operación por Códigos de Tiempo, Operación de mesa de Iluminación o el Controlador de acceso Directo 2532. Para activar cualquiera de estos opcionales de hardware se deberá presionar el botón del mouse en la casilla deseada, esta casilla se iluminará para mostrar que esa parte del hardware está activo en el sistema. Para desactivar estas opciones vuelva a presionar el botón del mouse y la casilla volverá a su estado anterior.

Entre algunos de los adicionales de hardware verá un botón separado rotulado 'SETUP'. Esta característica es usada para adaptar su propio sistema con la correspondiente pieza del hardware hardware. Para mayor información sobre el particular referirse a la sección correspondiente de este manual.

***Archivos Temporarios**

En la esquina inferior izquierda de la pantalla se podrá ver una casilla rotulada "TEMPORARY FILES", cuyo contenido es una serie de botones cada uno de los cuales representa la asignación de un disco rígido. Seleccione el botón de asignación del disco rígido pertinente, el mismo será usado para guardar archivos temporarios. Para seleccionar el disco apropiado presione el mouse sobre el botón deseado y este se iluminará.



NOTA : usando un ram-drive como almacenador para archivos temporarios mejorará notablemente la velocidad del sistema. El sistema reconstruirá automáticamente las listas de cues y secuencias(si existieran) antes que un nuevo drive temporario sea asignado.

Set Up del Sistema Software (continuación)

Una vez completado el Setup del hardware podrá dejar la pantalla presionando el botón marcado "QUIT", localizado en la esquina inferior derecha de la pantalla. De esta manera se volverá a la página anterior. Si ha cambiado la asignación del driver temporario el controlador reasignará los archivos temporarios al nuevo drive, cuando se re inicialice. Si esto no fue hecho el controlador volverá a la página previa del menú.

Language (Idioma)

Ubicado en la parte izquierda de la pantalla verá una casilla marcada como 'LANGUAGE' (Idioma), y dentro de esta área verá una variedad de distintas opciones de lenguaje (únicamente podrán usarse los lenguajes que aparecen en blanco en el sistema). Para seleccionar el lenguaje deseado presione el botón del mouse en la casilla correspondiente y esta se iluminará en verde. Todas las frases usadas en el 3032 serán convertidas al lenguaje seleccionado. Si encuentra que su idioma no se muestra como una opción, por favor remítase a su distribuidor local de Martin. (Lenguaje), y dentro de esta varias opciones de diferentes idiomas. Para seleccionar un Ubicado en la parte izquierda de la pantalla se podrá ver una casilla rotulada "Language" idioma presione el botón del mouse sobre la casilla elegida y esta se iluminará. Todas las frases usadas dentro del 3032 serán convertidas al idioma seleccionado.

Chanel Info (Información de canales)

Ubicado en la parte superior central de la pantalla hay una casilla rotulada "Channel Info" y dentro de la misma hay distintos encabezamientos, los cuales son usados para monitorear la información de los canales en el modo "Sequence " (Secuencia) del controlador. Para seleccionar o deseleccionar algunas de estas características, y hacer de este modo la pantalla más visual, deberá presionar el botón del mouse sobre la casilla elegida y esta se iluminará (activado) o se apagará (desactivado).

3D BUTTONS - LARGE FONTS - LOGO FADE

Debajo del casillero rotulado "Channel Info." se pueden ver tres botones, el superior rotulado "3D Buttons" (3 Dimensiones), el central "Large Fonts" (Tamaño de Letra) y el

inferior "Logo Fade". Para activar o desactivar estas funciones presione el botón del mouse sobre la opción elegida y esta se iluminará o desactivará según el caso.

Estas funciones están simplemente para hacer que el controlador sea más fácil de operar, y la pantalla más fácil de usar. Cuando algunos de estos botones es presionado verá cuales son las ventajas y desventajas de operarlos.

La única desventaja de estas características es que el tiempo de cambio de una pantalla a la otra será mas lento, sin embargo usando una PC rápida estos cambios casi no se notarán. El botón rotulado "LOGO FADE" se refiere al logotipo de Martin que inicialmente aparece cuando comienza a entrar el programa, si se lo selecciona el mismo tendrá un oscurecimiento gradual o si no se interrumpirá.

DEFAULT OPTIONS (OPCIONES POR DEFECTO)

Ubicado en la esquina derecha de la pantalla verá un botón rotulado "DEFAULT OPTIONS" (OPCIONES POR DEFECTO) y una serie de botones para opciones que deberán activar cuando se inicialice el Controlador.

otro rotulado "REMOTE ON". Se podrá seleccionar este botón cuando se esté usando control de hardware adicional y desee que el mismo se active en forma inmediata cuando se entra el modo "CUE" del controlador

REMOTE ON

Inmediatamente debajo de la casilla marcada 'DEFAULT OPTIONS'(Opciones por defecto) se encuentra un botón marcado 'REMOTE ON'. Debería seleccionar este botón cuando use control adicional de hardware y desee que se active inmediatamente cuando se entre al módulo "CUE"del controlador. **NO** habilite este botón si no ha configurado ningún dispositivo al Controlador.

QUICK MENU (MENU RAPIDO)

Seleccionando la Opción del Quick Menú, es posible saltar entre módulos en el software sin necesidad de volver al Menú Principal, la elección del módulo está determinada seleccionando uno de los 6 botones ubicados en la parte superior derecha de la pantalla, estos botones dan acceso a Secuencia, Cue, Lista de Cue, Lista de Cue CD, Controlador de Acceso Directo 2532, además de Versión de software y Capacidad de Memoria. El botón de Capacidad de Memoria también muestra el nombre actual del Directorio DOS, nombre e información con respecto al uso de la memoria. La opción varia dependiendo del módulo activo.

QUICK MENU DELAY (RETARDO DEL MENU RAPIDO)

Este comando se usa para establecer un retardo cuando se cambia de módulos, cuando se activa, para cambiar módulos, es necesario presionar con el mouse y soltar.

ALLOW OFF-LINE

Esta posibilidad convierte el logo de Martin en un botón en la parte superior izquierda de la pantalla. Presionando con el mouse en este botón deshabilita la transmisión desde el Controlador dejando la última salida estática. El botón cambiará a rojo y mostrará el mensaje 'OFFLINE'.

AUTOSTART

Ubicado por debajo del botón "DEFAULT OPTIONS" podrá ver un botón rotulado "AUTOSTART" con dos botones opcionales para las listas de Cue (Cue-Lists). Si desea que el controlador cargue automáticamente la página Cue-List y ejecute esa lista cuando este encendida seleccione esta opción.

SEQ/CUE SORT (CLASIFICACION DE SECUENCIAS Y CUES)

Debajo del área de "AUTOSTART" verá algunos botones rotulados "SEQ/CUESORT", "BY NUMBER" (Por Número) y "BY NAME" (Por Nombre). Estos botones le dan la opción de clasificar todas sus secuencias y Cues en orden alfabético o numérico. Si cambia de una librería a otra el controlador re clasificará automáticamente los archivos cuando deje la página "SOFTWARE SETUP".

Una vez completado el Setup del Sistema Software se podrá salir de la pantalla presionando "Quit", ubicado en la esquina inferior derecha de la misma. De esta manera volverá a la pantalla anterior.

Una vez completado el Setup de los Sistemas Hardware y Software del controlador 3032, podrá presionar el botón rotulado "Main Menú" (Menú Principal), para volver al mismo.

MENU "UTILITIES" (UTILIDADES)

Una de las grandes características del controlador 3032 es que mientras se está programando, y en algunos modos de playback también, se podrá monitorear exactamente que tarea está realizando cada unidad en la salida. Las características que se incluyen son, estado de Gobos y Colores con display gráfico de salida para cada unidad. Para facilitar el uso de Gobos y Colores existe una sección especial de edición dentro del controlador, que le permitirá dibujar sus propios Gobos y mezclar sus propios Colores, de esta manera una pantalla de salida es constantemente mantenida. Actualmente existen dos Sub-páginas de utilidades, "Gobo Drawing Utility" (Utilidades para el dibujo de Gobos) para que Ud. pueda dibujar sus propios Gobo, y "Pallette Editor" (Paleta Editora) para la mezcla de sus propios matices de colores. Para mayor información sobre estas características, consulte la sección pertinente en este manual.

Con una futura expansión del Software, la sección "Utilities" tendrá el agregado de más funciones, por favor consulte en los futuros manuales, o a su distribuidor MARTIN.

"GOBO DRAWING UTILITY" (DIBUJANDO GOBOS)

Esta utilidad permite que usted diseñe sus propios gobos en pantalla, por lo tanto el display en la misma combina estos con cualquier otro que haya sido colocado dentro de cualquier unidad de iluminación conectada a la Línea Serie. Para acceder presione el botón rotulado "Gobo Drawing Utility".

Una vez seleccionado, la pantalla mostrará un casillero negro grande en la esquina inferior izquierda, como así también una casilla negra pequeña. Arriba de este también se verá un listado de modelos de gobos pre-programados en la parte derecha y tres casilleros en la parte inferior central de la pantalla rotulados "Save As" (Grabar Como), "Save" (Grabar) y "Quit" (Salir).

ACCESO Y EDICION DE GOBOS PRE-PROGRAMADOS

Para acceder a cualquiera de los gobos pre-programados dentro del Controlador 3032 mueva el mouse a la parte derecha de la pantalla donde encontrará un listado de los mismos. Arriba y abajo del listado Ud. verá dos casillas rotuladas "UP" y "DOWN" (ARRIBA Y ABAJO), estas casillas serán

usadas para recorrer el listado de gobos. Para usar estos botones sólo presione el mouse en el lugar deseado y la lista se moverá en la dirección indicada. Para acceder a cualquiera de estos gobos presione el botón del mouse sobre el gobo deseado y el mismo aparecerá en ambas casillas negras en la pantalla.

Estas figuras podrán ser ahora editadas, si así lo desea, **SE RECOMIENDA QUE CUALQUIERA DE LOS GOBOS PRE-PROGRAMADOS NO SEAN EDITADOS NI GRABADOS BAJO EL MISMO NOMBRE.**

"GOBO DRAWING UTILITY" (DIBUJANDO GOBOS)

DIBUJOS DE FIGURAS DE SUS PROPIOS GOBOS

Esta es una operación muy simple. Ud. tiene la posibilidad de diseñar su dibujo desde una página en blanco o comenzar con un gobo pre-programado y luego editarlo de acuerdo a su entera satisfacción.

Si Ud. desea comenzar usando un gobo pre-programado deberá seguir las instrucciones dadas en la sección de este manual "Accesing Pre-Programmed Gobo Patterns", (Acceso a las Figuras de Gobos Pre-Programadas y luego seguir las instrucciones en "Editing Gobo Patterns" (Edición De Figuras De Gobos").

EDITING GOBO PATTERNS (EDITANDO FIGURAS DE GOBOS)

Una vez que Ud. este listo para comenzar la edición de su dibujo, sólo necesitará concentrarse en el casillero grande que se encuentra en la parte inferior izquierda de la pantalla. Este casillero contiene las siguientes características que le serán necesarias para editar su propio dibujo.

- Una casilla blanca y negra para seleccionar el color con el cual Ud. desee dibujar dentro de la casilla grande, para seleccionar el color presione el botón correspondiente con el mouse y este se iluminará.
- Una casilla con coordenadas para posicionarse con mayor facilidad dentro de la casilla grande cuando se está dibujando.
- Una casilla rotulada "Clear" (Limpiar), que limpiará en forma inmediata el contenido de la misma, presionando sobre este botón con el mouse.

Para editar su dibujo simplemente utilice las características explicadas arriba y arrastre el mouse dentro de la casilla grande, verá como cada vez que Ud. mueva el mouse este altera el color dentro de la casilla como se eligió. Continuando de esta manera Ud. podrá crear un gran rango de dibujos de Gobos.

La casilla pequeña que está ubicada arriba de la grande en la cual se editan los dibujos, mostrará lo mismo que se está editando en la grande. Ud. no podrá editar el contenido de la pequeña por si misma, la función de esta es para que vea el tamaño al cual va a ser mostrado el dibujo cuando programe las unidades de iluminación.

BOTONES "SAVE AS", "SAVE" y "QUIT".

En el centro de la pantalla hay tres botones rotulados "Save As" (Grabar Como), "Save" (Grabar) y "Quit" (Salir).

"Save As": Cuando se selecciona esta opción se mostrará una pequeña casilla por encima del botón Save As. Por medio del teclado Ud. podrá entrar el nombre bajo el cual desee grabar ese dibujo de Gobo. Este botón se usará cuando se use un nombre no asignado anteriormente a un dibujo.

"Save": Cuando Save es seleccionado automáticamente grabará el dibujo que se está mostrando bajo el nombre desde donde fue previamente cargado. Esta característica deberá ser usada cuando se está editando un dibujo de Gobos previamente grabado, de esta manera cualquier cambio realizado se guardará en la memoria en forma inmediata.

"Quit": Cuando Quit es seleccionado automáticamente se volverá a la pantalla anterior de menú.

Para seleccionar cualquiera de las características mencionadas anteriormente simplemente presione el mouse en el botón correspondiente. Cuando Ud. termine la edición de figuras de Gobos, seleccione Quit para volver a la pantalla anterior de menú.

Cuando Ud. finalizó el uso de la sección de Utilidades del Controlador, deberá presionar el botón rotulado "Main Menú" (Menú Principal) y de esta manera retornar en forma automática al Menú Principal del programa.

"PALETTE EDITOR" (PALETA EDITORA)

La paleta editora le permite diseñar en pantalla sus propios matices de colores, de esta manera el display de la pantalla combinará con cualquier color que haya sido colocado previamente en cualquier unidad de la Línea Serie. Para seleccionar esta característica simplemente presione el mouse en el botón rotulado "Palette Editor".

La pantalla mostrará diez filas de colores que han sido pre-programados en el Controlador. Por encima y por debajo de esta lista verá dos casillas rotuladas "Up" y "Down" (Arriba y Abajo), estas casillas se usarán para moverse a través de la lista de posibles colores. Presionando sobre el botón elegido la lista se moverá. Si Ud. mueve la lista hacia abajo verá que los colores que aparecen son estándar y vienen en los productos MARTIN, con su número y título de referencia.

Todos los matices de colores dentro del controlador son mezclados usando el sistema de mezcla RGB, en la parte izquierda de la pantalla se podrá ver una columna de valores de colores, como ser casillas Rojo, Verde y Azul cada uno con sus propios botones de control para mayor o menor color. Para alterar el matiz de cualquiera de los colores usados dentro del sistema, presione el botón de mayor o menor en el color elegido, la casilla de ese orden en particular en la parte izquierda de la pantalla cambiará, y mostrará el valor actual en la forma de un matiz de color.

Existen algunas líneas en blanco dentro de la lista de colores titulados "No Description"

(Sin Descripción), estas líneas pueden ser usadas para editar sus propios matices de colores para combinar cualquier color que Ud. pueda tener dentro de las unidades de iluminación.

SE RECOMIENDA NO ALTERAR Y GRABAR CUALQUIERA DE LOS COLORES PRE-PROGRAMADOS.

Si en cualquier momento se deseara volver a los formatos grabados en el software original, simplemente presione el botón marcado "Default" (Defecto), y los colores volverán a ser los originales. Cuando se han ajustado los colores deseados se deberán grabar presionando el botón "Save" (Grabar), todos los cambios realizados serán grabados automáticamente, y se podrá retornar al menú previo presionando la tecla "Quit" (Salir). Si se desea salir del modo "Palette Editor" del Controlador sin grabar los cambios realizados, se deberá presionar el botón Quit y se retornará al menú previo. Para retornar al Menú Principal una vez terminado de usar las Utilidades, presione el botón rotulado "Main Menú".

ERASE CUES (BORRAR CUES)

La página Erase Cues (Borrar Cues) le permitirá borrar cualquier número de Cue. Para seleccionar esta página presione el mouse en el botón rotulado "ERASE CUE" dentro del menú de "UTILITIES" (Utilidades) del controlador.

Una vez seleccionada la pantalla mostrará 13 cues en la parte izquierda de la pantalla con cuatro botones rotulados 'UP', 'TOP', 'DN' y 'END' (Arriba), (Principio), (Abajo) y (Fin). Estos cuatro botones deberán ser usados para mover abajo y arriba la lista de Cues. Para activar cualquiera de estos botones presione el mouse sobre el botón correspondiente. A la derecha de cada nombre de Cue verá un botón marcado 'KEEP' (Guardar), si se presiona el mouse en este botón verá que el mismo cambia a 'ERASE' (Borrar), con otra presión del mouse este volverá a 'KEEP'. Usando cualquiera de estos botones podrá seleccionar que Cue borrar de la memoria, cuando seleccione los Cues a borrar verá un contador en la esquina inferior derecha de la pantalla informándole el número total de Cues que han sido seleccionados para borrar. Para seleccionar una gran cantidad de Cues al mismo tiempo puede usar los botones en la parte derecha de la pantalla rotulados 'MARK PAGE' (Marcar Página), 'MARK ALL' (Marcar Todos) y 'UN-MARK PAGE' (Desmarcar Página), 'UN-MARK ALL' (Desmarcar Todos). Respectivamente estos botones seleccionarán una página de Cues a un tiempo o todos los que existen. Cuando desee borrar los cues seleccionados presione el mouse el botón marcado 'START ERASE' (Comenzar Borrado), una casilla de confirmación final aparecerá para verificar su decisión. Si selecciona 'NO' el borrado no se llevará a cabo, si selecciona 'YES' (SI) el borrado comenzará y una nueva ventana aparecerá mostrando el progreso de la operación.

Cuando termine presione el mouse en 'QUIT' (Salir) y volverá a la pantalla previa.

ERASE SEQUENCES (BORRAR SECUENCIAS)

La página de 'ERASE SEQUENCE' (Borrar Secuencias) trabaja de la misma manera que la anterior, con una única excepción. Existe un botón extra en la esquina derecha de la pantalla marcada 'CHECK CUES' (Examinar Cues), si presiona ese botón aparecerá otra ventana mientras la computadora examina todos sus Cues para ver que secuencias son usadas. Cuando esta operación ha sido completada todas las secuencias que son usadas en uno o más Cues tendrán una marca roja al lado de su nombre. En este punto tendrá la opción agregada de borrar sólo las secuencias que no son usadas en ningún Cue presionando el mouse en 'MARK ALL"NO-CUE"' (Marcar todas 'No Cue'). Para borrar las secuencias seleccionadas siga las instrucciones descritas en la sección 'ERASE CUES'.

Cuando haya terminado presione 'QUIT' (Salir) y retornará a la página previa.

BACKUP

Esta sub-página está disponible para realizar un parcial o completo backup de todos los datos a un floppy disk. Presione el botón marcado 'BACKUP' del menú de 'UTILITIES' (Utilidades) para habilitar esta sub-página. Esta sub-página trabaja en una forma similar a la página 'ERASE' (Borrar) en cuanto concierne a la selección de archivos. Puede seleccionar archivos individualmente, páginas de archivos, grupos de archivos o un backup completo. Un contador en la parte superior de la pantalla muestra el número de selecciones para el backup. Para comenzar presione el mouse en el botón rotulado 'START BACKUP' (Comenzar Backup), la pantalla cambiará para informarle el espacio necesario de disquete de 1.44 Mb que necesitará. Aunque el espacio necesario estimado está dado para disquetes de 1.44 Mb puede usar cualquier disquete para el backup. Siga las instrucciones de la pantalla para insertar o cambiar disquetes en la disketera de la PC. En cualquier momento podrá abortar la operación presionando el botón marcado 'ABORT' . Si el backup requiere más de un disquete el sistema automáticamente pedirá otro.

Tres puntos importantes para recordar :

1-Siempre deberá usar disquetes pre-formateados. Si no está seguro de como formatearlos , por favor refiérase a su manual de DOS.

2-La opción mejor y más segura es realizar un **BACKUP COMPLETO**.

3-Si estuviera usando un disquete que contiene archivos de backup de un backup previo, la C le preguntará si desea borrar o dejar esos archivos en el disquete. Como una regla general elija el botón 'OK' de la pantalla para borrar esos archivos, de esta manera su backup será nuevo y lo más consistente posible.

RESTORE (REESTABLECER)

Esta sub-página se usa únicamente para restablecer información de datos dentro de su sistema 3032 que haya sido previamente backeada en el modo 'BACKUP' del controlador como se describió anteriormente.. Esta sub-página trabaja en forma similar que la de 'BACKUP', con algunas excepciones.

En la parte superior derecha de la pantalla puede seleccionar cual grupo de archivos desea restablecer. Debajo de estos botones hay algunas opciones más con respecto a la sobre-escritura de los datos que ya existen en el sistema.

OVERWRITE ALWAYS Sobrescrita Siempre): sobreescribirá cualquier dato existente, por ejemplo números de Secuencias o Cues, que ya existen en el sistema.

NO OVERWRITE (No Sobrescribir): Significa que si hay un archivo existente en el 3032 no lo sobreescribirá, solamente se agregarán los archivos no existentes.

CONFIRM RESTORE (Confirmar Restablecimiento): Si hay algún archivo de datos existente el sistema hará una pausa y le preguntará si desea sobre-escribirlo o no.

Para comenzar cualquier tipo de restablecimiento presione el mouse rotulado 'START RESTORE' (Comenzar Realmacenamiento) en la parte inferior izquierda de la pantalla.

VIEW UPDATE NOTES (Notas de Actualización)

Esta sub-página le permitirá leer todas las notas de los programadores con respecto a los cambios realizados en la actualización del sistema.

Las notas aparecerán en pantalla y podrá recorrerlas moviendo los botones correspondientes que se encuentran ubicados en la parte inferior de la pantalla.

PROGRAMANDO EL CONTROLADOR

Existen tres niveles de prioridad en la programación del controlador:

Scene (Escena), Sequence (Secuencia) y Cue (Señal)

La Escena representa el elemento más simple en un programa. Consiste en un solo cambio de estado por función por cada unidad de iluminación.

Una Secuencia es una o más Escenas relacionadas que el Controlador puede ejecutar en orden secuencial. Posteriormente cuando se tengan grabadas un número de Secuencias, se podrán unir diez de ellas para crear un Cue.

En otras palabras:

Un Cue contiene información acerca de diez Secuencias que contienen información acerca de Escenas, que a su vez contienen información de los cambios de estado de cada función de cada unidad de iluminación.

Existen dos formas por medio de cuales el Controlador puede ser programado. Cada una de las cuales tiene ventajas y desventajas, estos dos métodos están explicados a continuación.



Nota: el software del controlador 3032 esta basado en el segundo método.

1- PROGRAMANDO ESCENA POR ESCENA

Cuando se programa de esta manera significa que toda la información de todas las unidades es almacenada en cada escena individual, es decir que en una escena se tendrá información respecto de color, gobo, posición, shutter, y tal vez otras funciones. Es la misma forma en la cual trabaja el Controlador 2032.

La principal ventaja de usar esta forma de programación es que toda la información está almacenada en un solo lugar y es mucho más fácil de encontrar dentro del Controlador; el cual podrá contener un infinito número de secuencias. Sin embargo existen muchas desventajas con este método comparándolo con el siguiente, como Ud. podrá ver. Especialmente para aquellos usuarios que necesitan reeditar alguna secuencia, por ej. para iluminadores ambulantes, es altamente recomendable el uso del segundo método de programación.

PROGRAMANDO EL CONTROLADOR

2-PROGRAMACION MODULAR INCLUYENDO ENFOQUE DE SPOTS

Cuando se programa de esta forma cada dato de información se almacena como una entidad individual en una secuencia. Estas secuencias son luego combinadas en el modo Cue del Controlador para que funcionen todas juntas en forma paralela. Por ejemplo, Ud. tiene una secuencia conteniendo toda la información de colores, otra conteniendo toda la información de gobos, otra conteniendo toda la información acerca del posicionamiento, y de esta manera hasta un máximo de diez secuencias. Cuando las secuencias sean cargadas en el modo Cue para que funcionen en forma conjunta, se habrá logrado el efecto buscado en la programación de las unidades de iluminación. Esto significa también que esas escenas individuales pueden ser usadas tantas veces como Ud. desee, teniendo de esta manera un factor de continuidad para su show.

Haciendo su programación en forma modular solo será necesario reeditar la información de posición sobre una base de colores y gobos que serán siempre los mismos, sin importar cuanto difiera un campo de otro.

ENFOQUE DE SPOTS

La gran ventaja de este sistema se aprecia cuando se está programando información de posición. Si Ud. está haciendo la iluminación de un banda en un escenario y se programa una secuencia conteniendo información de posición y todas las luces estén enfocadas sobre el cantante; esta secuencia se colocará dentro de un número de diferentes Cues, por ejemplo manteniendo la misma información de posición, pero tal vez cambiando la información de gobos o colores. (El número de veces que se usa la información de posición dentro de un Cue es ilimitada). Dos días más tarde la banda se encuentra en otro lugar y las luces estén en diferentes posiciones y consecuentemente la secuencia de información de posición para su cantante no va a coincidir con la posición en el escenario. Todo lo que se tendrá que hacer es entrar en el modo "Sequence" del Controlador y reeditar la posición de las unidades y luego regrabar la secuencia bajo el mismo nombre anterior. Esta información cambiará ahora para cada Cue ya que la secuencia se programó dentro de éste.

Usando este método sólo se tendrá que reprogramar la secuencia de información de posición una vez, y luego todos los Cues serán ajustados, no importando cuántas veces la secuencia sea usada. La información explicada arriba es muy importante que se entienda "antes" de que se empiece a programar, porque de esta manera se podrá ganar mucho tiempo. Después que las secuencias hayan sido programadas podrá ver como todas ellas arrancan juntas en la página de "Cue" de este manual.



IMPORTANTE

ANTES DE COMENZAR A PROGRAMAR ASEGURESE DE HABER LEIDO LA SECCION "PROGRAMANDO SU CONTROLADOR"

SEQUENCE (SECUENCIA)

Para acceder a la página de Secuencia presione el mouse en el botón rotulado "Sequence" en la página "Main Menú".

La pantalla mostrará la configuración de unidades que Ud. ha grabado en la Línea Serie 1 en la mitad superior de la misma, y todas las funciones de programación en la mitad inferior.

Todas estas funciones son explicadas en profundidad en las secciones correspondientes a cada tipo de producto que el Controlador 3032 puede controlar, en secciones que aparecen después en este manual:

- **SA (AUTOMATICO)**
- **IRIS (IRIS)**
- **FOCUS (FOCO)**
- **PRISM (PRISMA)**
- **COLOR (COLOR)**
- **GOBO (FIGURA)**
- **LIGHT (LUZ)**
- **MOVEMENT (MOVIMIENTO)**

Todas las otras funciones mostradas en pantalla son comunes a todas las unidades y serán explicadas en profundidad en esta sección del manual.

SELECCION DE DIFERENTES "SERIAL LINKS" (LINEAS SERIE)

En la parte inferior izquierda de la pantalla se ven cinco botones, cuatro están rotulados para acceder a cualquiera de las líneas series en forma individual, y una rotulada "All" (TODAS) por medio de la cual se podrán obtener las cuatro líneas al mismo tiempo. Cuando se seleccionan las diferentes Líneas Serie la mitad superior de la pantalla cambiará de acuerdo a las unidades que han sido configuradas en la línea, y cuando el botón "All" es seleccionado se mostrará en pantalla todas las unidades que han sido configuradas en el Controlador.

Para seleccionar una o todas las líneas serie, simplemente presione sobre el botón correspondiente.

SELECCION DE DIFERENTES UNIDADES

Ud. puede seleccionar o deseleccionar cualquiera de las unidades de cualquiera de las Líneas Serie mostradas en la pantalla. Cuando se haya accedido a la Línea Serie elegida se podrá seleccionar o deseleccionar unidades presionando sobre la unidad elegida.

Con el botón izquierdo del mouse habilitará o deshabilitará esa unidad en

forma individual.

Con el botón del medio del mouse habilitará o deshabilitará unidades similares en la fila de unidades en la pantalla del Controlador.

Con el botón derecho del mouse habilitará o deshabilitará todas las unidades similares en toda la línea serie.

Cuando se tiene acceso a todas las Líneas Serie, los botones del mouse tienen las siguientes funciones:

Con el botón izquierdo se habilitará o deshabilitará esa unidad forma individual.

Con el botón del medio se habilitará o deshabilitará todas las unidades similares en todas las Líneas Serie en que se encuentren.

Con el botón derecho se habilitarán o deshabilitarán todas las unidades similares en todas las Líneas Serie.

Esta función solo le permite seleccionar unidades del mismo tipo al mismo tiempo. Seleccionar distintas unidades al mismo tiempo es imposible ya que ellas usan diferentes señales de comando y no siempre son compatibles unas con otras.

Cuando una o varias unidades son seleccionadas, las características de las mismas se iluminan significando, que en ese momento se tiene acceso a ellas.

FUNCION DE LAS FLECHAS IZQUIERDA Y DERECHA " < " Y " > "

Las flechas izquierda y derecha (< y >) que se encuentran en la parte derecha de la pantalla, se usan para repasar las distintas escenas que se encuentran dentro de una secuencia que ha sido previamente programada en el Controlador.

Para activar el botón de reversa " < " presione el mouse en ese botón, y las escenas se repasarán hacia atrás en orden cada vez que este sea presionado. Para activar el botón hacia adelante " > " presione el mouse en ese botón, y las escenas se repasarán hacia adelante en orden cada vez que este sea presionado.

Estos botones solo podrán ser usados cuando una secuencia tenga más de una escena.

BOTON ADD (SUMAR)

El botón "Add" es usado para agregar escenas a una secuencia, tanto como para una secuencia que se ha comenzado a programar como para una secuencia que ha sido sacada de la memoria y está siendo reeditada.

El controlador trabaja de tal forma que todas las veces que se comienza a programar una secuencia se está automáticamente programando la primera escena (Escena 1 de 1), cuando se está satisfecho con la primera escena se podrá presionar el botón "Add". Esto hará que se avance en forma automática a la Escena 2 de 2. La segunda escena se convierte automáticamente en un duplicado de la primera escena la cual se deberá luego editar para crear la segunda escena. Este procedimiento continuará hasta que se encuentre satisfecho con todas las escenas creadas.

Cuando se termine de programar la última escena **NO SE DEBERA** presionar el botón "Add" de nuevo ya que de esto resultaría una escena extra y duplicada que se agregaría a las restantes que han sido programadas.

Nótese que en cualquier momento durante la programación de sus escenas se está en condiciones de usar los botones de las flechas, explicados más arriba, para recorrer las escenas que han sido programadas y de ser necesario editarlas.

Cuando se haya terminado con la programación de todas las escenas, se estará en condiciones de grabarlas en forma de una secuencia, para mayor información sobre el particular referirse a la sección "Files" de este manual.

SECCION FILES (ARCHIVOS)

Para acceder a la sección de archivos del Controlador presione el mouse en el botón rotulado "Files", que se encuentra en la parte inferior izquierda de la pantalla, y una nueva sub-página aparecerá cubriendo la mitad inferior de la misma. Dentro de esta sub-página hay seis botones, cada uno de los cuales tiene diferentes funciones:

SAVE AS A NEW SEQUENCE (GRABAR COMO UNA NUEVA SECUENCIA)

Este botón solo podrá activarse después que se haya cargado una secuencia previamente grabada. Este botón deberá ser usado después que haya sido llamada una secuencia previamente grabada, editar esa secuencia y luego si se desea regrabarla bajo otro nombre.

Cuando este botón es presionado la pantalla mostrará un teclado en la mitad inferior de la misma. Sobre este teclado hay un espacio para el nombre de la secuencia, que contendrá el nombre bajo el cual fue grabada la secuencia previamente. Se podrá usar el mouse presionando sobre el teclado de la pantalla o su propio teclado de la PC, para cambiar el nombre de la secuencia. Cuando se haya ingresado el nombre deseado presione el mouse sobre el botón "Save" en la parte derecha de la pantalla o presione enter en su teclado. La secuencia será entonces grabada en el disco rígido bajo el nuevo nombre que se le ha dado.

Si en algún momento se desea cancelar esta función y volver a la página "Sequence" del programa deberá presionar el mouse sobre el botón marcado "Cancel" (Cancelar) en la parte derecha de la pantalla, o presionar ESC en su teclado y el programa volverá a su estado anterior.

SAVE SEQUENCE (GRABAR SECUENCIA)

Cuando se selecciona este botón la pantalla muestra un teclado en la mitad inferior de la misma. Arriba de este teclado se encuentra un espacio para el nombre de la secuencia, este contendrá por defecto el título "NO NAME". Por medio del mouse en el teclado de la pantalla o en su propio teclado de la PC, se podrá cambiar el nombre de la secuencia. Cuando se haya entrado el nombre deseado presione con el mouse en el botón "Save" en la parte derecha de la pantalla o presione ENTER en su teclado. La secuencia será entonces grabada en el disco rígido bajo el nombre deseado.

Si en cualquier momento se deseara cancelar esta función y volver a la página "Sequence", deberá presionar el botón rotulado "Cancel" en la parte derecha de la pantalla o ESC en el teclado de su PC.

Si Ud. ha cargado una secuencia grabada previamente y presiona el botón "Save Sequence" se le preguntará, por medio de una casilla de confirmación, si desea sobre grabar la secuencia previa.

Esto es para asegurarse que no ocurran borrados de secuencias accidentales. Si Ud. contesta No a esta pregunta la pantalla volverá a su estado anterior. Si Ud. contesta Si a la pregunta en la mitad inferior de la pantalla aparecerá un teclado, siguiendo las instrucciones explicadas previamente, se podrá tipear el nombre de la secuencia. Si se

tipea un nuevo nombre o se quita el nombre anterior la secuencia previa será sobre grabada con la nueva.

En cualquier momento mientras el teclado esté en pantalla puede presionar "Cancel" y la pantalla volverá a su estado primitivo.

LOAD SEQUENCE (CARGAR SECUENCIAS)

Cuando se selecciona este botón la pantalla cambiará para mostrar un listado de secuencias que han sido previamente grabadas en el disco rígido. La pantalla muestra catorce secuencias a la vez y Ud. podrá recorrerlas hacia arriba o hacia abajo en el listado usando los botones que se encuentran en la parte izquierda de la pantalla.

Presionando en el botón "Top" la lista se ubicará, a la cabeza de las secuencias que han sido programadas.

Presionando el botón "Page Up" (Página Arriba) la lista de secuencias correrá una página completa hacia arriba a la vez.

Presionando el botón "Page Down" (Página Abajo) la lista de secuencia correrá una página completa hacia abajo a la vez.

Presionando el botón "End" la lista se reubicará detrás de todas las secuencias que han sido grabadas.

La lista de secuencias muestra la siguiente información:

Número de secuencia, para tener una mejor referencia a cada secuencia o escena que es grabada se le asigna un número automáticamente, esto permite una rápida recuperación de la secuencia previamente grabada.

El nombre de la secuencia que le fue asignado en la última grabación.

El número total de escenas que contiene la secuencia.

El "Trigger Rate" (Tiempo de Disparo), en segundos, que ha sido grabado con la secuencia. Para mayor información refiérase a la sección "Tools" de la página Sequence.

Si no se le asignó tiempo de disparo a la secuencia por defecto le será asignado un tiempo de 1 segundo.

Para seleccionar cualquier secuencia de la lista, presione el mouse en la línea de la secuencia deseada, la misma será recuperada del disco rígido y la pantalla volverá a la página de "Sequence" con la secuencia activada en la última escena con la cual fue grabada la secuencia.

Si no se desea cargar una secuencia de la lista y quiere salir de esta parte del Controlador presione el mouse en el botón "Cancel" en la parte central izquierda de la pantalla, o en forma alternativa presione el botón derecho del mouse.

DELETE SEQUENCE (BORRAR SECUENCIAS)

Este botón puede ser activado luego de que se haya cargado una secuencia previamente grabada.

Cuando este botón es seleccionado verá aparecer una pequeña casilla en el medio de la pantalla solicitando confirmar si realmente se desea o no borrar esa secuencia. En este punto si se selecciona SI la secuencia se borrará en forma automática del disco rígido, sin embargo la secuencia aún permanecerá disponible en la página principal de Sequence del Controlador, hacia la cual volverá la pantalla en forma automática. Esto ha sido colocado en el software

adrede para prevenir un borrado accidental de secuencias. Si Ud. desea guardar la secuencia deberá grabarla nuevamente, puesto que ya habrá sido borrada del disco rígido. Si selecciona NO en la casilla de confirmación la pantalla volverá a la página de Secuencia y nada habrá sido cambiado.

NEW SEQUENCE (NUEVA SECUENCIA)

Cuando este botón es seleccionado el Controlador en forma automática limpia todos los datos actuales, incluyendo información de la escena, que se encuentra activa en el modo de Secuencia del Controlador, sin tener en cuenta si han sido grabadas o no. La pantalla volverá a su estado anterior dentro de la página Sequence del Controlador, estando ahora en condiciones de comenzar la programación de una nueva secuencia.

CANCEL (CANCELAR)

Cuando este botón es seleccionado la pantalla volverá al estado de la página Sequence, como estaba antes de que se seleccionará la sección archivos.

TOOLS (HERRAMIENTAS)

Para acceder a esta sección del Controlador se deberá presionar el mouse en el botón marcado "Tools", en la esquina inferior derecha de la pantalla, apareciendo una nueva subpágina en la mitad inferior de la misma. Dentro de esta sub-página hay ocho botones diferentes, cada uno de los cuales tiene diferentes funciones, explicadas más abajo:

DELETE SCENE (BORRAR ESCENA)

Cuando se selecciona este botón aparecerá una casilla de confirmación en la pantalla, preguntando si se desea borrar esa escena. Si se contesta NO a la pregunta la pantalla volverá a su estado anterior en la página "Tools". Si se contesta SI la escena se borrará de la pantalla y del disco rígido.

INSERT SCENE (INTERCALAR ESCENA)

Cuando se selecciona este botón aparecerá una casilla de confirmación en la pantalla, preguntando si se desea intercalar una nueva escena en esa secuencia. Si se contesta NO a la pregunta la pantalla volverá a su estado anterior en la página "Tools". Si se contesta SI una nueva escena será intercalada en la secuencia inmediatamente después a la escena que estaba saliendo en ese momento. Esta escena será un exacto duplicado a la previa hasta tanto esta no sea editada.

EXPORT SCENE (EXPORTAR ESCENA)

Cuando este botón es seleccionado aparecerá una casilla de confirmación en el medio de la pantalla, preguntando si se desea exportar esta escena sobre un clipboard (es decir que esta escena queda almacenada para ser usada en el momento que se desee). Si se contesta NO a la pregunta la pantalla volverá a su estado anterior en la página "Tools". Si se contesta SI esa escena será

duplicada y exportada al clipboard, quedando su secuencia como estaba antes. La escena se mantendrá en el clipboard hasta que se decida sobre grabarla con otra. La única limitación es que el clipboard solo podrá contener una escena pudiéndose usar esta tantas veces como se desee.

IMPORT SCENE (IMPORTAR ESCENA)

Cuando este botón es seleccionado aparecerá una casilla de confirmación en la pantalla, preguntando si se desea traer la escena que se encuentra en el clipboard para sobre grabar la escena actual. Si se contesta NO la pantalla volverá a su estado anterior en la página "Tools". Si se contesta SI, la escena actual será sobre grabada por la que se encuentra en el clipboard. Se podrá traer esta misma escena tantas veces como se desee.

SET AUTORATE (ELECCION DE RANGO)

Cuando se selecciona este botón aparecerá una casilla en la parte inferior de la pantalla, conteniendo toda la información necesaria para establecer el valor automático de tiempo para la secuencia.

El valor automático de tiempo, o "Trig Rate", es usado para determinar el tiempo de retardo entre cada escena en una secuencia. En la parte izquierda de la casilla se encontrarán otras dos casillas, cada una con números adentro. La casilla superior representa el Trig Rate en segundos (SEC) y la inferior representa el mismo Trig Rate pero en golpes por minuto <BEATS PER MINUTE> (BPM). El valor para esos números podrá ser ajustado hacia arriba o hacia abajo usando los botones que se encuentran en el medio de la casilla marcados como "+" o "-". Ajustar el tiempo resultará sencillo, sólo habrá que presionar en el botón "+" y el tiempo se incrementará, usando el botón izquierdo del mouse el tiempo aumentará 1/100 de segundo cada vez que este sea pulsado, con el botón del medio se incrementará ¼ de segundo cada vez que este sea pulsado, y con el botón derecho se incrementará en 2 segundos. Para disminuir el tiempo se deberá seguir el mismo procedimiento explicado, sólo que primero se deberá presionar el botón "-". También hay un botón en la parte inferior el cual cambia entre los estados "Update"(Actualizada) y "NO Update" presionando el mouse. Dependiendo del estado de este botón la pantalla por si misma seleccionará la opción, note que las unidades estarán siempre como Update con la información de la nueva escena aún cuando la pantalla no esté como Update. La razón de esta característica es para que el Controlador pueda continuar dando a las unidades la regulación actualizada del tiempo en forma más rápida y real, sin tener que estar dando un esquema de pantalla complicado con poco tiempo de antelación si es necesario.

Si se selecciona la versión "Update" y el controlador decide que, no puede actualizar la pantalla lo suficientemente rápido para igualar el tiempo de Auto Rate, el Controlador cambiará automáticamente al estado "No Update".

Cuando esté, satisfecho con el Auto Rate que ha elegido deberá presionar el botón rotulado "OK", la regulación del tiempo será grabada con la secuencia en el disco rígido. la próxima vez que se grabe la secuencia. Si desea cancelar el seteo de Auto Rate deberá presionar el mouse en el botón marcado "Cancel" y la pantalla volverá a la página de Secuencia.

CANCEL (CANCELAR)

Cuando este botón es seleccionado la pantalla volverá a la página "Sequence", como estaba antes de que se seleccionara la página "Tools".

QUIT (SALIR)

El último botón en la página de Secuencia, es el que se encuentra en la parte inferior izquierda de la pantalla marcado "Quit". Cuando este botón es seleccionado aparecerá una casilla de confirmación en el centro de la pantalla preguntando si se desea salir de la página "Sequence" del Controlador.

Si se contesta NO la pantalla volverá a la página de Secuencias, si se contesta SI la pantalla retornará a la página "Main Menú" del controlador.

RECUERDE GRABAR TODOS LOS AGREGADOS O CAMBIOS ANTES DE SALIR.

IMPORTANTE

ANTES DE COMENZAR A PROGRAMAR ASEGURESE DE HABER LEIDO LA SECCION "PROGRAMANDO EL CONTROLADOR"

PAGINA "CUE"

Para seleccionar esta página presione el mouse en el botón rotulado "Sequence" dentro de la página Main Menú del Controlador.

La pantalla mostrará 10 líneas numeradas en la mitad superior de la misma y una serie de funciones en la mitad inferior. Las 10 líneas son para las 10 secuencias que pueden funcionar en paralelo para formar un Cue completo. Verá también una serie de 7 botones a lo largo de cada línea de entrada de Secuencia en la mitad superior de la pantalla, estos botones serán explicados en profundidad más adelante. Existen tres módulos de Cue en el controlador y son : 'CUE MODE' (Módulo Cue), 'FIXT.MODE' (Modo Fijo) y 'EDIT CUE' (Editar Cue). Para seleccionar cualquiera de estos modos presione con el mouse en el botón marcado 'CUE MODE' (Modo Cue) en la mitad inferior de la pantalla, verá como al hacer click en este botón van cambiando alternativamente los tres modos. Los tres modos tienen las siguientes funciones:

'CUE MODE': Este modo es usado cuando se está ejecutando, o haciendo un play back de su sistema de luces. En este modo no tiene acceso a ninguna de las funciones de edición de Cue, solo se tiene acceso a una selección de características que afectan el modo de salida del Cue del controlador.

'FIXT. MODE': ste modo le permite acceso en tiempo real a todas las unidades que están siendo controladas por el 3032. Podrá seleccionar cualquier característica de cualquier unidad, o grupo de unidades similares y cambiar la salida de estas mientras se están ejecutando las otras secuencias dentro del Cue.

'EDIT CUE': En este modo se podrá construir la salida final de las luces, le brinda la posibilidad de editar todas las funciones requeridas para armar un Cue.

EDIT MODE (MODO DE EDICION)

Este es el primer modo de la página Cue que usará ya que en este modo se arma el Cue que le brindará la salida final de iluminación. A lo largo de la parte inferior de la pantalla verá una serie de botones que son necesarios para el armado del Cue, una explicación detallada es brindada a continuación.

LOAD SEQ (CARGAR SECUENCIAS)

Para cargar cualquier secuencia dentro del Cue presione el mouse en el botón rotulado "Load Seq" ubicado en la mitad inferior de la pantalla. Cuando este botón es seleccionado se verá que la mitad derecha de la pantalla cambia para mostrar un listado de secuencias que han sido previamente grabadas en el disco rígido del controlador. Esta lista puede ser recorrida hacia arriba o hacia abajo presionando los botones que se encuentran encima y debajo de la misma.

Para entrar una secuencia dentro del Cue, primero se deberá seleccionar la línea en la cual se desea ubicar esa secuencia en particular. Esto puede hacerse mediante el teclado o presionando el mouse en el número correspondiente, el número elegido entonces se iluminará. Luego se podrá usar el mouse y presionar en la secuencia que se desea entrar. Ud. verá que la secuencia es transferida automáticamente al Cue, en la parte izquierda de la pantalla. Continúe agregando las secuencias hasta lograr el objetivo deseado, y una vez alcanzado podrá presionar el botón derecho del mouse para volver a la pantalla previa.

AJUSTE DEL AUTORATE

Una vez que se han cargado las secuencias deseadas en el Cue puede necesitar ajustar el tiempo de regulación AutoRate de la secuencia para crear la salida deseada.

El tiempo de regulación AutoRate determina la brecha de tiempo entre cada escena y consecuentemente el valor actualizado para la nueva escena que es enviado a las unidades. Los tiempos de regulación de AutoRate aparecerán en una pequeña casilla negra a la derecha del nombre de la secuencia, esta regulación de tiempo será igual a la que fuera grabada, cuando fue grabada la secuencia en el disco rígido. Si ningún AutoRate hubiese sido grabado, aparecerá un tiempo por defecto de 1 segundo en la casilla, no es necesario volver al modo Sequence del Controlador para grabar un tiempo, este podrá ser también programado y grabado en este modo. Para ajustar el tiempo de regulación hay un botón a cada lado de la casilla AutoRate un "-" y un "+". El tiempo será ajustado de acuerdo a que botón del mouse se este presionando. El botón izquierdo del mouse incrementará o disminuirá el tiempo 1/100 de segundo, el botón del medio lo haría en 1/10 de segundo y el derecho en 1 segundo. No importa que, diferentes secuencias tengan diferente seteo de AutoRate, ya que el Controlador constantemente actualizará a todas las secuencias con sus propios AutoRates sin problemas. Esto significa que, por ejemplo, se puede tener una secuencia de posicionamientos que cambia cada cinco segundos con un recorrido de colores que cambia cada diez segundos. Cuando se termine con el Cue deseado este podrá ser grabado en el disco rígido del Controlador.

LOAD CUE (CARGAR CUE)

Para cargar en un Cue grabado previamente presione le mouse en el botón marcado 'LOAD CUE'(Cargar Cue) y aparecerá una lista en la parte derecha de la pantalla conteniendo todos los Cue previamente grabados. Esta lista puede ser recorrida usando los botones correspondientes ubicados por encima y por debajo de la misma.

SAVE NEW (GRABAR COMO NUEVO)

Para grabar un nuevo Cue en el disco rígido deberá presionar el mouse en el botón rotulado "Save New". Cuando este botón es seleccionado la pantalla mostrará un teclado en la parte inferior de la misma. Encima de este teclado hay un espacio para el nombre del Cue, que aún contendrá el título "No Name" por defecto. Puede usarse tanto el teclado de la pantalla con el mouse, o el teclado de la PC para entrar el nombre del Cue. Cuando el nombre deseado haya sido entrado, presione el mouse sobre el botón "Save" en la parte derecha de la pantalla o presione ENTER en el teclado de su PC. El Cue será grabado en el disco rígido bajo ese nombre.

Si en cualquier momento se desea cancelar esta función deberá presionar el botón marcado "Cancel" con el mouse o ESC en su teclado, y el programa volverá a su estado anterior. Si se ha cargado un Cue grabado previamente y este es editado para formar uno nuevo, se utilizará el método anteriormente explicado.

Sin embargo si el Cue sigue siendo esencialmente el mismo, deberá seguir las instrucciones que siguen a continuación:

SAVE CUE (GRABAR CUE)

Si se ha trabajado en un Cue que ha sido previamente grabado y se han hecho modificaciones que no variaron en forma substancial el concepto primitivo, se podrá regrabar el mismo presionando el mouse en el botón "Save Cue"(Grabar Cue). La pantalla mostrará una casilla de confirmación preguntando si se desea sobregrabar el Cue anterior. Esto es para que no ocurra un borrado accidental. Si se contesta No, la pantalla volverá a su estado anterior. Si se contesta SI, se mostrará un teclado en la mitad inferior de la pantalla para escribir el nombre del Cue. Si se escribe un nuevo nombre, o se deja el nombre como estaba antes el Cue anterior será regrabado con el nuevo. En cualquier momento, mientras el teclado este en pantalla se puede presionar el botón "Cancel" y la pantalla volverá a su estado anterior.

Así Ud. habrá creado y grabado un Cue en el Controlador. Los otros botones que se encuentran en la mitad inferior de la pantalla, son funciones que ayudarán en la programación y acrecentarán las características de salida del Controlador, las cuales son explicadas a continuación.

CLEAR SEQ (LIMPIAR SECUENCIAS)

Para limpiar cualquier secuencia de un Cue donde ya no se necesita, deberá seleccionar la línea en la cual se encuentra la secuencia y luego presionar el mouse en el botón rotulado "Clear" ubicado en la parte inferior del centro de la pantalla. Esa secuencia en particular se limpiará del listado en el Cue, mientras las otras permanecerán como antes.

CLEAR CUE (LIMPIAR CUE)

Para limpiar todas las secuencias de un Cue para resetearlo, y así estar listos para un nuevo set de secuencias, se deberá presionar el botón marcado "Clear Cue". De esta manera todas las secuencias serán limpiadas en forma automática del listado y todo el Cue será reseteado.

BLACKOUT

El botón de 'BLACKOUT' en la pantalla tiene la función de hacer un **blackout** inmediato a todas las unidades de las líneas serie al ser presionado. Este botón cambia entre dos estados ON y OFF. Cuando este botón es presionado cambia al color rojo y el blackout se lleva a cabo, cuando se presiona nuevamente se ilumina en verde y el blackout se desconecta. El blackout es inmediato y permanecerá así hasta que el botón sea presionado nuevamente.

QUIT (SALIR)

Ubicado en la parte derecha inferior de la pantalla se encuentra este botón marcado 'QUIT' (Salir), que al ser presionado volverá la pantalla al menú principal, al decirle si a la casilla de confirmación.

Recuerde grabar cualquier cambio realizado antes de salir

MODO CUE

Este modo del controlador debe ser usado una vez que Ud. haya programado los Cues y los haya grabado en la memoria. Algunos de los botones a lo largo de la parte inferior de la pantalla quedarán en el mismo estado en que se encuentran en el modo 'EDIT CUE' del controlador, sin embargo debe saber que estas características usadas para programar son ahora usadas par propósitos de playback.

RESET SEQ (RESETEAR SECUENCIAS)

Cuando este botón es presionado, todas las secuencias dentro del Cue automáticamente volverán a su primera escena y luego continuarán funcionando con sus AutoRates propios.

Esta característica puede ser mucha ayuda cuando necesite ver la salida inicial de ese Cue nuevamente.

TRIG SEQ (AVANCE DE SECUENCIAS POR TRIG)

El botón 'TRIG SEQ' lo habilita para avanzar todas las secuencias de una escena al mismo tiempo. Cada

vez que el botón 'TRIG SEQ' es presionado todas las secuencias avanzarán una escena sin importar si el tiempo del AutoRate esté activo o no. Este botón es más efectivo cuando los tiempos de AutoRate están deshabilitados vía los botones ON, 'GO' o si la secuencia ha sido seleccionada en el modo de trig manual..

FIXT. MODE

Esta sección del módulo 'Cue' es usada para tener acceso de tiempo real a todas las características de cada uno de los productos. Se podrá bloquear uno o más aparatos y cambiar su salida sin modificar en absoluto la salida general del Cue.

Cuando se ingresa a 'FIXT.MODE' en la página Cue los botones de la pantalla en la parte inferior quedan como estaban en 'CUE MODE' de la página Cue. Lo que si cambia es la

mitad superior de la pantalla para formar dos nuevas secciones. La parte superior muestra todas las unidades de iluminación configuradas en su sistema en forma similar a la que aparece en el módulo 'SEQUENCE' cuando se selecciona 'ALL' excepto que se muestran solo dos líneas al mismo tiempo. Los botones del mouse tienen el mismo efecto que cuando se selecciona las unidades. Para cambiar de líneas use los dos botones marcados 'LINK 1/2' y 'LINK3/4'.

Si ha configurado sus unidades en grupos también tiene la opción de seleccionar un grupo de luces presionando el botón correspondiente debajo de los botones de Link (Líneas). Tan pronto como seleccione una unidad verá que los botones azul oscuro de la pantalla muestran las características de ese producto, esas características están ahora accesibles para usarlas en las unidades seleccionadas a pesar de la salida del Cue, que seguirá funcionando todo el tiempo.

Si desea cambiar cualquier característica de esa unidad deberá seleccionar esa en particular, en ese momento se verá un display similar al que aparece en el módulo 'SEQUENCE' donde se puede apreciar la salida de la unidad en ese momento, incluso si este está cambiando. Se puede ver también un botón marcado 'FREE' (Libre), esto significa que esta característica está libre de cualquier control de salida y podrá únicamente ejecutar los comandos que están siendo emitidos desde dentro de su sistema de control. Para obtener acceso sobre esas funciones deberá presionar el botón y entonces cambiará a 'LOCK'(Bloqueado). Tan pronto como se bloquee una característica la unidad ignorará toda información concerniente a esta, que es emitida por su sistema de control y de esta forma tendrá pleno control para hacer cualquier cambio en las características de las unidades. Luego puede editar esta característica cuantas veces quiera, y verá cuando haga esto como el Cue permanece intacto.

Cada unidad que tenga una función bloqueada cambiará su color a rojo en la parte superior de la pantalla. Cada vez que quiera soltar todos los efectos de una unidad presione el botón marcado 'RELEASE' (Liberar) y si desea liberarlas todas presione el botón marcado 'RELEASE ALL' (Liberar Todos), todas las unidades volverán a sus estados previos y seguirán todas las instrucciones que fueron grabadas originalmente en el Cue.

BOTONES ON -AUTO - LOOP - GO - FWD- OPEN

Estos botones se encuentran en la parte derecha de la pantalla, y son visibles cuando se encuentra en los modos CUE o EDIT, un set de los mismos por cada línea de secuencias. Estos botones cambian de estado presionando el mouse directamente sobre ellos.

Las funciones que tienen son las siguientes:

ON Y OFF: Este botón es el primero que se encuentra a la derecha de la casilla Sequence (Secuencia), y tiene la función de una llave de encendido-apagado. Cuando su estado es "On", se mostrará verde y las unidades de iluminación recibirán toda la información de esa secuencia siempre actualizada. Cuando el estado es "Off", se mostrará rojo y las unidades de iluminación no recibirán ninguna información de esa secuencia esto significa que la secuencia será ignorada por completo, como si esta no hubiera sido programada en el Cue en absoluto.

AUTO: este botón determina el tipo de trigger que la secuencia recibirá. Puede variar entre 'AUTO' para automático, trigger programado, o 'TR-X' para audio cuando se usa una entrada de micrófono y 'MAN' para el avance manual de la Secuencia.

LOOP: Este botón permite decidir si la Secuencia quedará funcionando en forma constante en loop, que la Secuencia ejecute su rutina una vez y al terminar quede estática en la última escena. Para mantener la escena en loop (lazo) presione el botón que quedará en verde, y si desea ejecutarla una sola

vez el botón se iluminará en rojo.

GO Y STOP: Este es el botón central y actúa como botón de pausa en la secuencia en cuestión. Cuando el estado es "Go" se mostrará verde, y las unidades de iluminación recibirán toda la información de esa secuencia siempre actualizada. Cuando el estado sea "Stop", se mostrará rojo y las unidades se detendrán en la escena que esa secuencia haya alcanzado, y el Auto- Rate quedará inhabilitado. Esta salida a las unidades se mantendrá así hasta que el botón cambie su estado nuevamente.

FWD Y REV: Este botón le brinda la opción de ejecutar la Secuencia hacia adelante (FWD) o hacia atrás (REV). Presionando el botón adecuado verá la Secuencia funcionando en la dirección elegida.

OPEN Y LOCK: Este botón actúa bloqueando una Secuencia en un lugar cuando un nuevo Cue es cargado. Cuando el estado es LOCK (Bloqueado), el display será rojo y las unidades de iluminación aún seguirán recibiendo la misma información para esa secuencia y sus actualizaciones. Aquí podrá cargar un nuevo Cue mientras mantiene la secuencia en la misma posición dentro de la lista de secuencias. Esta característica le permite por ejemplo, intentar fácilmente diferentes posiciones de colores dentro de diferentes cues o mantener una secuencia activa todo el tiempo sin tener que incluirla dentro de ningún Cue.

PROGRAMACION DE DISTINTOS TIPOS DE UNIDADES

En esta sección se brindará información acerca de las características de cada unidad en forma individual y como programarlas en una escena.

Siempre que el mouse sea usado en la programación de las unidades encontrará que, en muchos casos, el botón izquierdo cambia seteos un paso por vez, el botón del medio cambia seteos de a un 20 % dentro de los parámetros y el derecho lo hace en valores extremos.

Cuando se alteran valores en las unidades en cualquiera de las sub-páginas, Ud. notará que la casilla de estado de cada unidad en consecuencia también cambiará, por lo tanto se tendrá una referencia rápida y visual del cambio de estado para cada unidad. Los diferentes estados de seteo son opcionales y tanto sea para adicionar o sacar partes del display, se deberá consultar a la parte de este manual titulada "Setup" en la parte "System Software Setup".

El procedimiento de programación para muchas características es extremadamente similar, aún cuando se programen distintas unidades. La primera parte de esta sección describe en profundidad las funciones y como programarlas, así como las peculiaridades de cada tipo de unidad. Una característica común a todas las unidades es:

EL BOTON RESET

Cuando el mouse es presionado en este botón se enviará una señal de reset a todas las unidades que se encuentren activas o iluminadas. Estas unidades ejecutarán el reset y luego todos sus componentes volverán a sus posiciones por defecto.

Otra característica común a muchas unidades es:

VELOCIDAD DE BLACKOUT

Cuando se seleccionan diferentes valores de velocidad, Ud. notará que la opción más baja disponible es una rotulada "b/o". Las unidades que están equipadas con esta función harán un blackout con el shutter mientras se realizan otras tareas. Cuando la unidad termina de realizar estas tareas el shutter se abrirá. Por ejemplo, se podrá usar mientras se realiza un cambio de color en una unidad que está recorriendo colores en un efecto, y en cuanto la unidad termine de realizar esta tarea el shutter se abrirá mostrando el color elegido, sin verse el movimiento de la rueda de colores

PROGRAMANDO ROBOSkans

Todos los RoboScans son programables en la misma forma, la única diferencia es que algunas características están limitadas o no están disponibles en algunas unidades pequeñas.

SA - STAND ALONE (SOLO ALEATORIO)

Esta característica se encuentra disponible en todos los RoboScans EXCEPTO en el 1220. SA es una abreviación de Stand Alone, todas las unidades tienen la capacidad de poner en funcionamiento sus propios programas, mostrando todas sus características en un orden casual. Para acceder a esta función presione el mouse en el botón rotulado "SA". La parte inferior de la pantalla cambiará para mostrar tres casillas principales. Para que las unidades comiencen sus programas Stand Alone seleccione entre "Music Triggred" o "Auto Triggred", dependiendo si Ud. desea que las unidades funcionen con sus programas en forma automática, o por audio. Cuando se seleccione la casilla correspondiente esta se iluminará para mostrar que se encuentra activa, para inhabilitar esta función presione el mouse en la casilla iluminada y esta volverá a su posición de apagado.

Para volver al programa principal presione el mouse en el botón marcado "Program".

COLOR

Esta función está disponible en todos los RoboScans, pero en diferentes opciones de colores. Para activar la sección de control de Color presione el mouse en el botón marcado "Color". La mitad inferior de la pantalla cambiará para mostrar una serie de casillas, el número de éstas variará dependiendo de la unidad que Ud. está programando. La parte izquierda de esta sub-página contendrá todas las opciones de colores de esa unidad, junto con algunas flechas en cada lado de esta casilla.

Presionando sobre cualquiera de las dos flechas que están más al centro la rueda de colores avanzará en la dirección elegida de a un color entero por vez. Presionando en cualquiera de las dos flechas que se encuentran más afuera, la rueda de colores avanzará en la dirección elegida de a un paso por vez. Existen varios pasos intermedios entre cada color, dependiendo de la unidad que Ud. esté, programando. Esto brinda la capacidad de proyectar mezclas de colores desde las unidades.

Se deberá tener en cuenta que no todas las unidades poseen mezcla de colores. En aquellas unidades equipadas con control de velocidad sobre la rueda de colores, el valor de velocidad aparecerán una casilla a la derecha de

la casilla del color. Este valor de velocidad puede ser ajustado para arriba o para abajo presionando el mouse sobre los botones "+" o "-", que se encuentran dentro de la casilla. El RoboScan 1220 contiene 2 ruedas de colores, que se muestran exactamente igual que lo descrito anteriormente pero duplicadas.

PROGRAMANDO ROBOSCAN

GOBOS FIGURAS)

Esta característica se encuentra en todos los RoboScans, pero con diferentes opciones de gobos. Para activar el control de Gobos presione el mouse en el botón marcado "Gobo". La parte inferior de la pantalla cambiará para mostrar una serie de casillas, el número de las mismas cambiará de acuerdo a la unidad con la que se este programando. La parte izquierda. de esta sección contendrá un selector de gobos para esa unidad, junto con algunas flechas a cada lado de la casilla.

Presionando en cualquiera de las dos flechas centrales la rueda de gobos avanzará en la dirección elegida de a un gobo entero por vez. Presionando sobre las flechas que se encuentran más afuera la rueda de gobos avanzará en la dirección elegida un paso a la vez. Existen varios pasos intermedios entre cada gobo, dependiendo de que unidad se está programando. Esto permitirá proyectar mezclas de gobos. En aquellas unidades equipadas con un control de velocidad sobre la rueda de gobos, el valor de velocidad aparecerá en una casilla a la derecha de la de gobos. El valor de la velocidad puede ser ajustado hacia arriba o hacia abajo presionando los botones "+" o "-", que se encuentran dentro de la casilla.

GOBOS ROTATIVOS

El RoboScan 1220 R contiene dos ruedas de gobos de las cuales una tiene 9 gobos fijos, y una rueda con 4 gobos rotativos. Los gobos fijos se controlan como se explicó en la página anterior El control de los gobos rotativos tiene su propia sub-página, titulada "Rotación Settings" y se accede presionando el mouse en la casilla así marcada. Una vez seleccionada, la mitad inferior de la casilla previa cambiará para mostrar las opciones disponibles. Los Gobos rotativos pueden rotar continuamente o quedarse en una sola posición, usando para esto un sistema de sensor óptico. Para rotar el gobo continuamente, primero deberá seleccionar una dirección para el gobo de rotación, usando la fila de botones de arriba de la casilla: "<" rotará el gobo a la izquierda, y ">" rotará el gobo a la derecha, y el botón central marcado "II" hará que el gobo deje de rotar. Luego tiene que seleccionar una velocidad a la cual rotará, esto se hace presionando sobre los símbolos "-" o "+" en la casilla marcada "R-Speed". De esta manera el gobo ya tiene sus instrucciones.

Para enviar al gobo a una posición absoluta debe seleccionar la casilla marcada "POS" con el mouse. El gobo se alineará a sí mismo a la posición establecida y parará de rotar. Para cambiar la posición establecida, presione sobre los símbolos "-" o "+" que se encuentran dentro de la casilla rotulada "POSITION" y el gobo se moverá de acuerdo a la instrucción enviada. Los parámetros de posibles posiciones son de -480 a +479. Dentro de estas limitaciones, 400 pasos completarán una rotación completa del gobo. Para volver a la página anterior de gobos presione el mouse en "Rotation Settings".

Para volver al programa principal presione "Program".

PROGRAMANDO ROBOSCAN

LIGHT (LUZ)

Para activar la sección de control de luz presione el mouse en "Light". La mitad inferior de la pantalla cambiará para mostrar una serie de casillas, el número de casillas variará dependiendo de la unidad que se está programando. Para todos los RoboScans la opción estará dada presionando el shutter "On" y "Off" en la casilla grande de la izquierda.

Aquellos RoboScans que están equipados con dimmer tendrán dos casillas más para controlar la velocidad del dimmer. Para abrir y cerrar el dimmer presione el mouse en los símbolos "-" o "+" dentro de la casilla y el porcentaje se ajustará. Para ajustar la velocidad a la cual se moverá el dimmer presione el mouse en los símbolos "-" o "+", y el dimmer se moverá a la velocidad elegida.

NOTA ESPECIAL PARA LOS USUARIOS DE PRO 1220

Cuando se selecciona el PRO 1220 verá dos botones extras. Estos botones controlan el suministro de energía para la lámpara del PRO 1220. Para encenderla presione sobre el botón "Power On", la lámpara se encenderá y se quedará encendida hasta que se le diga lo contrario.

Para asegurar la vida útil de la lámpara el suministro de corriente deberá ser cortado SOLO desde el Controlador. Para hacer esto presione en "Power Off", una casilla de confirmación aparecerá preguntando si realmente desea apagar la lámpara., Si contesta NO el comando de apagado será ignorado. Si contesta SI la lámpara se apagará inmediatamente.

NOTA: El RoboScan PRO 1220 usa una lámpara de descarga. Se necesitarán 10 minutos de espera luego de haberla apagado para volver a encenderla. Cuando la alimentación del PRO 1220 sea inhabilitada la lámpara permanecerá en espera hasta que el Controlador le diga que hacer.

Para volver al programa principal presione "Program".

MOVEMENT (MOVIMIENTO)

Para activar la sección de control de Movimiento presione el mouse en el botón "Movement". La mitad inferior de la pantalla cambiará para mostrar una serie de botones que son usados para programar los movimientos. La casilla principal que Ud. verá es una grilla y es el control principal para el movimiento del espejo. Para mover el espejo posicione el cursor del mouse en la grilla y muévelo sobre la misma, de esta manera el cursor del mouse en la grilla y el espejo de la unidad se moverán de acuerdo a las instrucciones dadas. En la parte inferior derecha de la grilla verá una casilla con coordenadas que cambiarán cuando el espejo se mueva, esto es para ayudar a posicionarlo fácilmente.

Para enviar el espejo a su posición "Home" (Inicial) presione el botón izquierdo del mouse sobre la casilla rotulada "Home", el espejo y el display de la pantalla se moverán a su posición por defecto, centro de paneo y cabeceo.

Para usar la función de micro-paso, que tienen algunos RoboScans, deberá activar la casilla "Micro", ya sea presionando el botón izquierdo. del mouse en el botón "Micro" o presionando el botón del medio del mouse mientras se

encuentre en la pantalla de movimiento. Si Ud. ahora mueve el cursor de posición verá como el espejo se mueve una distancia muy corta en comparación con los movimientos realizados con el mouse. Esta función se usa para posicionamientos finos del rayo de luz durante la programación.

En la parte derecha de la pantalla verá un botón rotulado "No Lock", este botón tiene tres funciones distintas:

"No Lock": Con esta opción Ud. puede mover el cursor y el espejo en cualquier dirección que desee.

Ya sea con un click del botón derecho del mouse, o presionando el izquierdo en el botón rotulado "No Lock", verá que el display de la casilla cambiará:

"Pan Lock": Cuando en el display se lea Pan Lock sólo se podrá mover el cursor de movimiento, y el espejo en el eje y. No podrá moverlos en el eje x.

Ya sea con otro click del botón derecho del mouse, o presionando el izquierdo en el botón rotulado "Pan Lock" nuevamente verá que el display de la casilla cambiará:

"Tilt Lock": Cuando en el display se lea Tilt Lock solo se podrá mover el cursor de movimiento, y el espejo en el eje x. No podrá moverlos en el eje y.

Ya sea con otro click del botón derecho del mouse, o presionando el izquierdo sobre la casilla marcada Tilt Lock, verá que el display de la casilla volverá a No Lock.

En la parte superior a la derecha de la casilla verá un botón rotulado "Speed", este botón establece el valor de la velocidad a la cual se mueve el espejo. Para ajustar la velocidad de movimiento presione el mouse en los símbolos "-" o "+" dentro de la casilla de velocidad.

Debajo de este botón verá otro rotulado "Speed On". Este botón le brinda la opción de ver la velocidad a la cual Ud. desea mover el espejo luego de programar la escena. Para activar

esta función presione el botón izquierdo del mouse en el botón marcado "Speed On", y este se ilumina para indicar que se encuentra activo. Cuando ahora mueva el espejo verá como lo hace a la velocidad elegida por Ud.. Para que esta característica deje de funcionar vuelva a presionar el mouse sobre el mismo botón.

Si Ud. está programando RoboScans para mover a baja velocidad y ya ha decidido la velocidad de espejo que se desea usar, a menudo es mucho más fácil programar las unidades sin tener esta característica activa y usarla sólo como referencia cuando se necesite.

Para volver al programa principal presione el mouse en el botón "Program".

CARACTERISTICAS ESPECIALES PARA EL ROBOSCAN PRO 1220

IRIS

Para activar la sección del control de Iris, presione el mouse en el botón rotulado "Iris". La mitad inferior de la pantalla cambiará para mostrar una serie de casillas que se usan para programar el Iris.

Para ajustar el valor de apertura o cierre presione el botón "Iris". Los parámetros son -8 (Wide Beam) y +149 (Narrow Beam) Para ajustar la velocidad de movimiento del Iris presione el mouse sobre los símbolos "-" o "+" dentro de la casilla de velocidad.

Para volver al programa principal presione "Program".

FOCUS (FOCO)

Para activar el control de la lente de Foco presione el mouse en el botón rotulado "Focus". La mitad inferior de la pantalla cambiará para mostrar una serie de casillas, que se usan para programar la lente del Foco.

Para ajustarlo presione el mouse en el botón rotulado "Focus" y la lente se moverá entre los parámetros -129 y +100. Para ajustarle la velocidad a la cual se moverá, presione el mouse en los símbolos "-" o "+" dentro de la casilla de velocidad.

Para volver al programa principal presione "Program".

PRISM (PRISMA)

Para activar la sección de control del Prisma presione el mouse en el botón "Prism". La mitad inferior de la pantalla cambiará para mostrar una serie de casillas, que se usan para programar el Prisma.

La parte izquierda de esta sub-página contendrá un selector de prisma para esa unidad, junto con algunas flechas a cada lado de esta casilla. Presionando en cualquiera de las dos flechas que se encuentran más al centro, la rueda del prisma avanzará en la dirección elegida de a un prisma entero a la vez. Presionando sobre cualquiera de las flechas que se encuentran más alejadas, el prisma avanzará en la dirección elegida de a un paso a la vez. Existen 17 pasos intermedios entre cada prisma. Esto le permite proyectar los prismas por partes.

Para ajustar la velocidad a la cual se moverá el prisma, presione el mouse en los símbolos "-" o "+" dentro de la casilla de velocidad.

Para volver al programa principal presione el mouse sobre la casilla rotulada "Program".

PROGRAMANDO ROBOZAPS

Todas las características de programación disponibles para los RoboZaps han sido ya explicadas en la sección RoboScan de este manual, con la excepción del botón "Movement"(Movimiento), esta es la única característica explicada aquí, para obtener información acerca de las otras funciones, como ser botones "SA", "COLOR" o "LIGHT", consulte el manual en la parte titulada "Programando RoboScans".

MOVEMENT (MOVIMIENTO)

Para activar la sección de control de Movimiento, presione el mouse en el botón "Movement". La parte inferior derecha de la pantalla cambiará para mostrar una serie de casillas que se usan en la programación del movimiento.

Existen tres opciones disponibles de movimiento para el RoboZap, rotación izquierda (Left), rotación derecha (Right) y parada (Stop). Presionando el mouse en el botón correspondiente, ese botón se iluminará y la rueda de espejos se moverá , o se detendrá de acuerdo a lo especificado.

Para ajustar la velocidad a la cual se moverá la rueda de espejos, presione sobre los símbolos "-" o "+" dentro de la casilla de velocidad.

Para volver al programa principal presione el botón "Program"

PROGRAMANDO ROBOCOLORS

Todas las características de programación disponibles para los RoboColors han sido ya explicadas en la sección de este manual titulada "Programando RoboScans".

Para información sobre la programación de 'SA', 'COLOR' y 'LUZ' refiérase a la sección de este manual titulada "Programando RoboScans".

El RoboColor y el RoboColor II pueden programarse individualmente. Use los botones de cada cabeza (Head 1 a Head 4) en la sub-página de color para tener acceso a ellas.

PROGRAMANDO CENTERPIECES

SA - STAND ALONE (SOLO ALEATORIO)

Para información sobre este botón referirse a la sección titulada "Programando RoboScans".

COLOR

Para activar este botón presione el mouse sobre "Color". La parte inferior de la pantalla cambiará para mostrar una serie de casillas que son usadas para programar la rueda de Colores

La rueda de Colores puede rotar continuamente o dar una posición absoluta, esto se logra usando un sistema de sensor óptico. Para que la rueda de colores gire en forma continua primero Ud. deberá seleccionar la dirección en la cual va a girar, usando la fila superior de botones en la casilla, "<" hará que la rueda gire a la izquierda, ">" hará que la rueda gire a la derecha; y el botón central "II" hará que la rueda se detenga. Luego deberá seleccionar la velocidad a la cual la rueda girará, esto se hace presionando sobre los símbolos "-" o "+" dentro de la casilla rotulada "Color Speed".

Para que la rueda se detenga en una única posición se deberá seleccionar la casilla "II" y también definir un valor positivo en la casilla rotulada "Color Pos" con el mouse. Para cambiar esta posición establecida, presione en los símbolos "-" o "+" dentro de la casilla "Color Pos". Los parámetros de posiciones posibles son entre 0 a 199.

Para volver al programa principal presione "Program".

LIGHT (LUZ)

Para activar la sección del control de luz presione el mouse en el botón "Light". La mitad inferior de la pantalla cambiará para mostrar una serie de casillas que son usadas para el control de encendido/apagado de la lámpara del CentrePiece. Estos botones controlan solo el encendido/apagado de la lámpara, el blackout es ejecutado por ocho espejos pequeños, vea la sección titulada "Movement".

Para encender la lámpara presione el mouse en el botón rotulado "Power On", de esta manera la misma comienza su encendido, y permanecerá así hasta que se le ordene lo contrario.

Para proteger la vida útil de la lámpara, es conveniente apagarla sólo desde el Controlador. Para hacer esto presione el mouse en el botón marcado "Power

Off", aparecerá una casilla de confirmación, preguntando si Ud. desea apagarla. Si contesta NO el comando "Power Off" será ignorado. Si contesta SI a la pregunta la lámpara se apagará inmediatamente.

NOTA: El CentrePiece utiliza una lámpara de descarga, la cual necesitará diez minutos para encenderse luego que haya sido apagada. Mientras el CentrePiece este alimentado la lámpara No se apagará hasta que el controlador se lo indique.

Para volver al programa principal presione el mouse en el botón "Program".

MIRROR (ESPEJO)

Esta característica trabaja en la misma forma que lo hace el RoboZap. Para mayor información acerca de como programar el espejo, consulte la sección de este manual titulada "Programando RoboZaps".

MOVEMENT (MOVIMIENTO)

Para activar la sección de control de Movimiento presione el mouse en el botón "Movement". La mitad inferior de la pantalla cambiará para mostrar una serie de casillas, que se usan para programar el movimiento de los ocho pequeños espejos dentro de la unidad.

Verá cuatro casillas grandes a la izquierda de la pantalla, cada una de las cuales controla dos espejos opuestos del CentrePiece. Estos espejos pueden ser activados/desactivados presionando el mouse en el botón correspondiente. Todas las casillas activas se iluminarán. Para ajustar el ángulo de cabeceo de uno o más sets de parejas de espejos presione el mouse en los símbolos marcados "-" o "+" dentro de la casilla "Tilt", y los ángulos cambiarán.

Cuando el seteo de los espejos tenga un valor de Tilt igual a Cero, se producirá un blackout en ese set de espejos.

Para ajustar el valor de velocidad a la cual se moverán los espejos, presione en los símbolos "-" o "+" dentro de la casilla de velocidad.

Para volver al programa principal presione el mouse en el botón rotulado "Program".

PROGRAMANDO EL CONTROLADOR DE DIMMER 516 0-10 VOLTS

Para activar la sección de control del Controlador de Dimmer 516, presione el mouse en cualquier unidad que ha sido configurada como tal. La mitad inferior de la pantalla cambiará para mostrar 16 niveles de canales, que se usan para programar la salida del Dimmer Controller 516.

Para acceder a cualquiera de los canales use el mouse de la siguiente manera: el botón izquierdo selecciona de a un canal a la vez, el del medio selecciona una fila de canales y el botón derecho selecciona los 16 canales. Para cambiar el nivel de salida de cada canal seleccionado, presione el mouse en los símbolos "-" o "+".

Para volver al programa principal presione el mouse en el cuadrado de la unidad que se encuentre activa en la mitad superior de la pantalla.

QUIT (SALIDA DEL PROGRAMA)

Cuando Ud. haya terminado de usar el controlador y desee salir del programa, deberá volver al Menú Principal y ahí seleccionar el botón rotulado "Quit Program". Una vez que esto haya sido seleccionado el Controlador sacará el programa 3032 y volverá directamente al DOS.

NOTA PARA EL USO DEL MOUSE KEEN QUE VIENE CON EL PC-PACKAGE

Para usar el mouse que viene con el PC-Package, deberá primero copiar un programa Mouse Driver desde el disquete que viene con el embalaje titulado "MOUSE DRIVER & UTILITIES".

Una manera de hacer esto es, colocar el disquete en la disquetera y desde C:\> prompt tipear:

COPY A :\MOUSE.COM C:\ [ENTER]

(Si Ud. está copiando desde el B sustituya A:\ por B:\)

Ahora edite la línea en su archivo **AUTOEXEC.BAT** que carga el mouse drive en start-up.

LH C:\MOUSE

y rebutee su PC. Asegúrese que el botón en el lado izquierdo del mouse esté, seteado en el modo PC (no en el modo MS - en este modo sólo trabajarán con el software 3032 los botones derecho e izquierdo).

Ud. también puede usar su propio mouse y driver. En este caso deberá estar seguro que el mouse en cuestión es un mouse compatible para PC.

PAGINA "CUE LIST"

La página Cue-List tiene más de una aplicación y puede usar varias dependiendo de la situación en la cual está siendo usado el controlador. Este modo del controlador es un centro de control cuando se usa una Interfase Generadora de Códigos de Tiempo Voyetra V24 SMPTE y donde los códigos de tiempo son compilados, grabados y ejecutados. Si está usando esta Interfase lea la sección correspondiente de este manual llamada 'USO DE LA INTERFASE GENERADORA DE CODIGOS DE TIEMPO VOYETRA V24 SMPTE'.

Así como es posible operar el controlador por una fuente de códigos de Tiempo, el modo Cue-List puede también operarse con el propio reloj interno de la PC. Esta característica le permite programar los shows y luego ejecutarlos continuamente sin operador. Para mayor información lea la sección de este manual denominada 'Usando el reloj interno de la PC'.

El modo Cue-List del controlador puede ser usado también para compilar y ejecutar los Cues de su show, permitiendo arreglar los Cues en el modo que desee. Para mayor información para usar el controlador de esta forma refiérase a la sección de este manual llamada 'Encadenamiento de Cues dentro del Controlador 3032'.

Para acceder al modo Cue-List del controlador presione el botón izquierdo del mouse en la casilla rotulada 'CUE-LIST' del menú principal.

ENCADENAMIENTO DE CUES DENTRO DEL CONTROLADOR 3032

La capacidad de encadenar Cues dentro de la Lista de Cues (Cue-List) significa que podrá encadenar cualquier show de cualquier tamaño comprendido de cualquier número de Cues los cuales pueden ser usados cualquier cantidad de veces. La Lista de Shows (Show List) puede luego ser ejecutada manualmente y subsecuentemente re-editada muy fácilmente, por ejemplo si un conjunto de ordenes cambia en cualquier momento.

Puede usar la Lista de Cues (Cue-List) de este modo en cualquiera de los dos módulos separados, 'CUE-LIST' (SMPTE) o 'CUE-LIST'(PC CLOCK).

Existe una norma determinada a seguir cuando se usa el Cue-List; en la mitad superior de la pantalla verá los accesos para la ejecución del shows y en la mitad inferior verá los botones usados para acceder a las características de programación del Cue-List. La norma a recordar es que Ud. deberá seleccionar una entrada de la parte superior de la pantalla antes de que pueda acceder a cualquier característica de la parte inferior de la misma, por ejemplo cuando desee borrar una entrada de la lista de shows, primero deberá seleccionar la entrada y luego "Delete".

La primera vez que Ud. entre el modo Cue-List del Controlador la pantalla mostrará Diez líneas de entrada en la parte izquierda todas rotuladas como "Empty" (Vacías). Estas entradas se encuentran de esta manera por defecto de seteo y permanecerán así hasta que Ud. las borre o sobre-escriba una lista de show grabada previamente. Siempre deberá haber un mínimo de Diez entradas en la lista, de otra manera cuando se las edite Ud. no estará habilitado para borrarlas hasta que haya más entradas para cubrir las ausencias.

Para mayor información sobre esto vea la parte del manual titulada "Deleting Entries from the List" (Borrado de Entradas de la Lista)

Para sobre-escribir estas entradas con un show grabado previamente, por favor refiérase a la sección de este manual titulada "Loading a Previously Saved Show List".

Para asignar un Cue de iluminación a una línea de entrada en la mitad superior de la pantalla, primero deberá seleccionar la línea en la cual Ud. desea colocar el Cue, esta se iluminará en azul, y luego presione el mouse en el botón "Load Cue". Una vez seleccionada la parte derecha de la pantalla cambiará para mostrar la lista de todos los Cues que Ud. tenga grabados en el modo Cue.

Para seleccionar el Cue que será ubicado en la entrada iluminada, presione el mouse en el nombre del Cue en la parte derecha de la pantalla. El Cue luego aparecerá en la línea de entrada seleccionada, este le dará salida a las unidades de iluminación tornándose activo. Continuando de esta manera Ud. podrá construir una lista de show completa.

ADD (SUMAR)

Para sumar líneas al Cue-List presione el mouse en el botón marcado "Add" en la parte inferior central de la pantalla. Con cada presión del mouse en el botón se agregará una entrada vacía al final de la lista.

INSERT (INSERTAR)

Para insertar una entrada en el medio del Cue-List primero deberá seleccionar una entrada ya existente. Seleccione la entrada inmediatamente debajo del lugar donde desea colocar una nueva línea, luego presione el

mouse en el botón rotulado "Insert" en la parte inferior central de la pantalla y una nueva entrada vacía aparecerá.

DELETE (BORRAR)

Para borrar una entrada del Cue-List primero deberá seleccionar una entrada. Seleccione la entrada que desee borrar y luego presione el mouse en el botón rotulado "Delete" en la parte inferior central de la pantalla, esta entrada desaparecerá de la lista completamente.

SAVE (GRABAR)

Para grabar un show presione el mouse en el botón rotulado "Save List", la pantalla mostrará una casilla preguntando si se desea sobre escribir la lista previa o no. Esta casilla se refiere a la última lista grabada y le pregunta si desea sobre escribir ésta con la que se muestra en la pantalla. Solo es posible grabar una lista de show.

LOAD (CARGAR)

Cuando primero se entra el modo "Cue-List" del Controlador luego del boteo se mostrarán Diez entradas vacías en la pantalla, aunque Ud. haya grabado una lista la última vez que usó el controlador. Para cargar una Lista previamente grabada presione el mouse en el botón "Load List". La pantalla luego mostrará una casilla preguntando si desea sobre escribir la Lista, refiriéndose a la lista que se está mostrando en ese momento en pantalla. Para cargar en su lista grabada anteriormente responda Si.

BOTON "DBO"

En cualquier momento cuando use el Cue-List se tendrá acceso a este botón que se encuentra en la parte inferior derecha de la pantalla. Para seleccionarlo presione el mouse en el y éste se iluminará en verde, cuando esto suceda tendrá efecto un blackout total inmediatamente. Para desactivar esta función presione el mouse nuevamente sobre este botón, este dejará de estar iluminado y las luces volverán a activarse nuevamente.

QUIT (SALIR)

Ubicado en la parte inferior derecha de la pantalla, este botón al ser presionado hará que el programa vuelva al Menú Principal. Cuando es presionado aparecerá una casilla en el centro de la pantalla preguntando si se desea salir de la página Cue-List del controlador. Si se contesta No la pantalla quedará en el mismo lugar, si se contesta Si retornará al Menú Principal.

RECUERDE GRABAR TODOS LOS CAMBIOS REALIZADOS ANTES DE SALIR

USO DE LA INTERFASE DE CODIGO DE TIEMPOS VOYETRA V24 SMPTE

El Sistema de Control de Show SMPTE de Martin Professional significa total integración de todos los efectos necesarios para correr hasta el más complejo de los show por medio de el SMPTE Time-Code.

Adoptando el Controlador Martin 3032 se está capacitado para controlar Iluminación Inteligente Martin, Dimmers, Motores, Máquinas de Humo, etc., combinando estos efectos dentro de un show verdaderamente espectacular, el Sistema de Control Martin SMPTE puede adaptarse a casi cualquier circunstancia.

El Sistema de Control de Show SMPTE le permitirá unir cualquier número de estos controladores que funcionarán en paralelo.

HARDWARE REQUERIDO PARA OPERAR EL CONTROL DE SHOW SMPTE

El Sistema de Control de Show SMPTE está basado en una PC y para que este trabaje correctamente se necesitarán los siguientes equipamientos:

- Una Interfase Voyetra V24s SMPTE.
- Un grabador/playback adecuado para la fuente de sonido que Ud. desee incorporar.
- Cables de fono RCA para conectar desde y hacia la Interfase SMPTE.

CONEXION DEL SISTEMA DE CONTROL DE SHOW SMPTE

- Desconecte todos los cables de alimentación de la PC para prevenir descargas
- Abra su PC e inserte la placa V24s en un slot disponible en la placa madre.
- Cierre su PC y conecte el teclado, monitor, líneas serie de transmisión, etc.
- Conecte el cable que viene con la plaqueta Voyetra a la interfase.
- Reconecte la energía al controlador 3032.

ADICIONALES DE SOFTWARE REQUERIDOS PARA LA INTERFASE VOYETRA

Una vez instalado el hardware, es recomendable adicionar la línea siguiente a su archivo **AUTOEXEC.BAT**, que deberá ser ubicado después de la línea que carga su driver de mouse.

LH\V24\VAPI24S

Esto cargará automáticamente el archivo VAPI24S cuando butee la computadora. El Controlador 3032 no reconocerá la placa SMPTE si el archivo VAPI24S no ha sido cargado antes de arrancar el controlador.

Una vez realizados los cambios deberá manejar el software del 3032 como se explicó anteriormente.

Entre el modo "Setup" y seleccione el sub-menú "System Hardware Setup". En la esquina superior derecha de la pantalla verá una sección rotulada "Additional Hardware" con una casilla separada rotulada para la Interfase Voyetra V24 SMPTE, presione el mouse en la casilla de la interfase y esta se iluminará en Verde.

Haciendo esto habilitará todas las comunicaciones entre la PC y la Interfase.

FUENTE DE AUDIO PARA EL CONTROL DE SHOW SMPTE

La fuente de audio que sea usada para su show necesita tener, funcionando en forma paralela con la música, el Código SMPTE. Este Código necesita un canal de audio exclusivo para el, para que funcione correctamente y para asegurarse que solo sea escuchado por su PC. Existen varias formas de realizar esto, algunas son excesivamente caras y otras no lo son tanto. Existen muchos medios de reproducción que tienen 4 o más pistas incorporadas, y justamente esta es la cuestión sobre la elección de la fuente de audio.

Se podrá elegir entre DAT, ADAT, Video, DCC, Cinta abierta, o hasta un cassette común. Para producir una pista estéreo con el SMPTE corriendo en paralelo se deberá asegurar de tener una fuente de audio a la cual pueda accederse al menos a 3 de estas pistas, sin embargo si quiere realizar una presentación en Mono podrá usar una fuente que sólo acceda a 2 de las pistas de la cinta (por ejemplo una casetera común).

Obviamente la calidad durante la reproducción es importante y deberá ser tenida en cuenta cuando se está presupuestando este tipo de equipos.

CODIGO DE ESCRITURA SMPTE SOBRE SU FUENTE DE AUDIO

El manual de la Voyetra que viene con la Interfase le dará toda la información sobre la generación y lectura del Código de Tiempo SMPTE, de todas maneras necesitará los siguientes datos:

El seteo por defecto de la interfase es de 25 cuadros por segundo para la generación y la subsecuente lectura de la señal del Código de Tiempo.

El software requerido para la generación del Código de Tiempo es un archivo de DOS y por lo tanto antes de generar Códigos de Tiempo necesitará salir del software del 3032 y entrar DOS

Una vez que esté en DOS deberá activar el programa llamado "SMPTEGEN.EXE", este es el programa mediante el cual se controlará la generación de Códigos de Tiempo desde la Interfase

IMPORTANTE

UNA VEZ QUE LA BANDA DEL SMPTE SEA INSTALADA SOBRE SU FUENTE DE AUDIO, ESTA SE VUELVE INTOCABLE, SIGNIFICANDO QUE UD. NO PODRA GRABAR SOBRE NINGUNA PARTE DE LA PISTA SIN REINSTALAR TODO EL SMPTE.

PISTA SMPTE

Para instalar la pista de SMPTE sobre su fuente siga los pasos siguientes:

- Conecte la salida phono del SMPTE RCA de la interfase V24 a la entrada de grabación de su grabadora.
- Corra el programa "SMPTEGEN" de su PC.
- Verá una pantalla que le dará la opción de setear la compensación de tiempo (Offset) al comienzo de la banda de SMPTE. Esta característica le brinda la opción de conservar sus shows en orden, por ejemplo, dando a su primer show un Offset de Cero, su segundo show un Offset de 1 hora y así sucesivamente. Para seleccionar un Offset cualquiera, primero deberá tipear

un número de valor representando el Offset para la columna de Horas, presione ENTER y tipee el valor Offset de los Minutos, continúe con este procedimiento hasta que haya entrado valores para todos los Offsets separadamente. La PC luego le dirá que está lista para comenzar la generación de códigos de tiempo. Presione "Record" en su grabadora y luego presione cualquier tecla de su teclado de la PC para comenzar la Generación de Códigos de Tiempo. La interfase ahora generará Códigos de Tiempo SMPTE constantemente en un orden consecutivo desde el punto que Ud. ha especificado hasta que le diga que se detenga.

Mientras la Interfase Voyetra está generando un código SMPTE el Led rojo del frente de la unidad permanecerá encendido aproximadamente 2 segundos y luego quedará apagado por 1segundo.

NOTA: Se recomienda estirar su fuente de audio con aproximadamente 60 segundos de código de Tiempo antes que su pista de sonido comience y 30 segundos después que haya terminado.

Un nivel aconsejable para la banda de SMPTE es de -3dbu usando el manual de la Voyetra y los Dip switches al final de la unidad podrá ajustar el nivel de salida de la Interfase.

Cuando haya terminado de escribir la banda del SMPTE, presione Escape en el teclado y la interfase Voyetra dejará de generar SMPTE, el Led rojo volverá a su estado de standby donde este flashearé brevemente.

FUNCIONAMIENTO DE LA SEÑAL DEL CODIGO DE TIEMPO SMPTE

Para hacer un playback de la señal SMPTE deberá conectar la salida correspondiente de su fuente de audio a la entrada Phono RCA de la interfase Voyetra. Usando el manual de la Interfase Voyetra y los Dip Switches en el frente de la unidad Ud. puede determinar cuan sensible es la Interfase a la señal del SMPTE.

- Primero conecte la entrada Phono RCA como se describió.
- Active el programa "MANAGER" en la PC para arrancar el software del 3032
- Si aún no tiene un show programado puede monitorear la Señal del SMPTE presionando el mouse en el botón rotulado "SMPTE ENABLE". Un reloj contador será mostrado en la parte central derecha de la pantalla y luego de un período de aproximadamente 2 segundos encontrará que el reloj muestra, y marca un tiempo el cual contará hacia adelante dentro del tiempo marcado que Ud. especificó cuando dio el código del SMPTE sobre su cinta.

PROGRAMACION DE UN SHOW SMPTE

Todas las veces que Ud. esté usando la señal de Código de Tiempo deberá presionar sobre el botón rotulado "SMPTE ENABLE" que se iluminará en verde, permitiendo que la PC y la Interfase Voyetra interactúen entre sí.

INGRESO DE PUNTOS LOG PARA EL CODIGO DE TIEMPO

El primer trabajo a realizar cuando se está programando un Show SMPTE es decidir donde se encontrarán los Cues, por ej. cuando Ud. quiera que ocurran

cambios de los estados actuales. Para hacer esto se debe presionar el mouse en el botón marcado "ADD SMPTE". Una nueva pantalla aparecerá en la parte izquierda de la misma, la cual consiste en un contador y 3 nuevos botones rotulados "LOG", "INSERT LOG" y "CANCEL".

Ahora Ud. puede escuchar su pista de sonido al mismo tiempo que ve el reloj del SMPTE y decidir cuando realizar un cambio. Cuando este seguro de producir ese cambio deberá presionar el mouse en el botón rotulado "LOG". El punto donde presionó el mouse ha sido ahora marcado en el código SMPTE y puede usarlo como un punto de Cue. Presione el mouse tantas veces como Cues desee usar.

Cada vez que presione el mouse verá que el contador en la parte superior de la pantalla se incrementará. El contador muestra cuantas entradas hizo en esa ocasión entrando tiempos de Cue.

Se podrán entrar hasta un máximo de 100 puntos Log en cada ocasión. De todas maneras, esto no frenará la entrada de tantos puntos Log como Ud. desee para todo el show, esto significa que solo se podrán entrar hasta 100 puntos por vez. Si está satisfecho con los Cues que ha entrado debe presionar el mouse en "INSERT LOGS" para aceptarlos todos, pero si no lo está presione "CANCEL".

Si ha entrado un set de Cues y está tratando de entrar algunos más y no está satisfecho con ellos, cuando presione "CANCEL" solo se perderán los últimos que ingresó, los anteriores quedarán aún grabados. Debido a esto es recomendable entrar unos pocos Cues y estar seguros de quedar satisfechos con todos ellos, antes de seguir ingresando. También deberá grabar su show regularmente para evitar cualquier problema, para hacer esto lea la sección de este manual titulada "Saving a SMPTE Show".

INGRESO DE CUES EN EL SHOW CON CODIGO DE TIEMPO

Cuando regrese a la pantalla principal la información que contiene ya habrá sido guardada incluyendo la lista de puntos Log que ha ingresado. Si esta es la primera vez que ha ingresado cualquiera de los Puntos Log estará al final de la lista, por lo tanto deberá presionar el mouse en "Page Down" en la pantalla antes de poder verlos. Cuando aparezcan en la pantalla se verá el tiempo Log y el número de entrada.

Si tiene más de 10 líneas de entrada en su show, podrá borrar cualquiera de las 10 entradas iniciales si no las está usando.

Verá que todas las entradas que Ud. ha creado, funcionan consecutivamente sin espacios entre ellas. Para poder entrar sus Cues de iluminación dentro de esta lista deberá primero insertar una línea vacía entre cada entrada, como si cada Cue de iluminación y cada Tiempo fuesen líneas separadas de entrada.

Para hacer esto primero seleccione una línea con tiempo log inmediatamente debajo donde la línea vacía necesita ser insertada, esta línea se iluminará en azul. Luego deberá mover el mouse y presionar sobre el botón marcado "Insert" en la parte central de la pantalla. Verá aparecer una nueva línea vacía arriba de la línea seleccionada. Este procedimiento deberá ser hecho para cada entrada de Tiempo Log que Ud. haya hecho.

Cuando Ud. corra su Show con Código de Tiempo el Controlador se moverá a través de las líneas de entrada en el orden en el cual han sido escritas, por lo tanto debe colocar los Cues de iluminación que desee que sean ejecutados en la línea inmediatamente debajo de la línea de entrada del Código de Tiempo donde desee que los Cues aparezcan. De esta manera el sistema correrá hacia abajo de la lista y a cada "Wait For" (Espere Por) punto de

código de tiempo que haya hecho esperará por ese tiempo y luego procederá a su próximo comando, por ej. un Cue de iluminación. El próximo comando deberá ser otra entrada de Código de Tiempo "Wait For" de este modo el Controlador esperará por ese código de tiempo antes de proceder a ir hacia abajo en la lista.

Para entrar un Cue de iluminación en una de las líneas vacías que insertó presione el mouse en esa línea que se iluminará en azul, así podrá acceder al casillero "Load Cue" en la parte inferior central de la pantalla. Presionando el mouse en botón "Load Cue" la parte derecha de la pantalla cambiará para mostrar todos los Cues que Ud. grabó, igual que en el modo "Cue" del Controlador.

Para seleccionar el Cue que se colocará en la entrada iluminada presione el Cue en el nombre del mismo. El Cue de esta manera aparecerá en la línea de entrada seleccionada activando las unidades por sí mismo.

Continuando de esta manera podrá construir un show totalmente programado con Códigos de Tiempo.

FUNCIONAMIENTO DEL SHOW DE CODIGOS DE TIEMPO

Para correr este show el botón "SMPTE ENABLE" deberá estar iluminado. Luego deberá presionar el mouse en el botón "PRE LOAD". Este se iluminará y cargará dentro de la memoria alta la primera información de todas las Secuencias y Cues que ha creado permitiendo que el show corra más rápido y uniforme, mientras tanto el cursor del mouse se bloquea en la pantalla.

La cantidad de tiempo que el botón queda iluminado depende enteramente del número de Secuencias y Cues que Ud. ha creado, cuantos más secuencias y Cues haya creado, más tiempo el botón permanecerá encendido. Cuando el Pre Load ha terminado el botón volverá a su estado anterior y el mouse se liberará.

Luego del Pre Load (Pre Carga) debe presionar "START SHOW" (COMIENZO DEL SHOW). Nuevamente el mouse se bloqueará en la pantalla para prevenir cualquier detenimiento accidental del show, para soltarlo necesitará presionar dos veces el botón izquierdo del mouse.

Tan pronto como el mouse sea liberado, el show se detendrá en su última salida. Puede presionar "START SHOW" esté o no el Código de Tiempo. Si el Código de Tiempo no está presente el Controlador esperará por éste y luego pondrá en funcionamiento el show de acuerdo con el mismo, Si este estuviera presente el Controlador tomará automáticamente el primero que le sea posible leer y buscará en la lista hasta que esté en el lugar correcto para seguir luego normalmente. Para parar el show presione el botón del mouse dos veces y este será liberado de su estado de bloqueo.

EDICION DE ENTRADAS DE CODIGO DE TIEMPO

Cuando Ud. corra el show puede encontrar que algunas de las entradas de Código de Tiempo son levemente inexactas y necesitan un ajuste. Si, en algún momento, Ud. desea editar cualquier punto de Código de Tiempo que hubiese hecho, lo podrá hacer seleccionando la entrada correspondiente con el mouse y luego presionar el mismo en "Edit Entry". La parte derecha de la pantalla cambiará para mostrar una serie de botones rotulados como sigue: "Clear Entry" (Limpiar Entrada) "Set SMPTE Wait" (Seteo de Espera de SMPTE), "Comment" (Anotar) y "Cancel" (Cancelar).

Seleccione "Set SMPTE Wait", la pantalla cambiará para mostrar una serie de botones con la entrada del código de tiempo. Para cambiar el tiempo de la entrada use el mouse en los botones "+" y "-" para incrementar o disminuir los valores. Si Ud. se encuentra satisfecho con los cambios, presione "Accept", la pantalla volverá a su estado anterior con su nuevo código de tiempo.

Si no deseara usar el nuevo tiempo presione "Cancel" y la pantalla volverá a su estado anterior sin cambios. Podrá ver un tercer botón "Log Entry", este es un real botón de tiempo y se usa como sigue: Luego de seleccionar su entrada de la parte izquierda de la pantalla, quedará habilitado para enviar Códigos de Tiempo a su PC, cada vez que presione ese botón. El Valor del Tiempo cuando presiona el botón se inserta automáticamente en la entrada que seleccionó.

INSERTANDO OBSERVACIONES EN LA LISTA DE SHOW

Cada vez que se quiera insertar una anotación ("Comment") totalmente independiente en su lista de show, no afectará de ningún modo la salida de las luces o el código de tiempo, simplemente lo ayudará a ver en qué punto del audio se halla el show. Si desea insertar una anotación en cualquier línea, primero deberá seleccionar la entrada correspondiente y luego presionar el mouse en "Edit Entry". La parte derecha de la pantalla cambiará para mostrar una serie de botones rotulados de la siguiente manera: "Clear Entry", "Set SMPTE Wait", "Comment" y "Cancel". Seleccione "Comment" y la mitad inferior mostrará un teclado. Usando el mismo método anterior puede entrar y grabar el comentario que desee usar. Una vez grabado la pantalla volverá a su estado anterior con el comentario en su lugar, pero indicado en un color diferente.

RECUERDE GRABAR TODOS LOS CAMBIOS REALIZADOS ANTES DE SALIR

INTERFASE DE CONTROL ADDA 0 - 10 VOLTS

La Interfase ADDA permite controlar el Controlador Martin 3032 desde cualquier señal estándar de 0 - 10 Volts. Usando hasta 16 faders se puede seleccionar y activar cualquier Cue previamente grabado, así como también pre-establecer futuros Cues, debajo de los que están en ese momento activos. La Interfase permite además un control absoluto de los dimmers en todas las unidades que lo posean, y ajustar su intensidad, ya sea en subgrupos por separado o en forma conjunta.

HABILITACION Y CONFIGURACION DE LA INTERFASE 0 - 10 VOLTS

Para habilitar la interfase se deberá ingresar a la sección "Set Up" del Controlador 3032 y seleccionar la página "System Hardware Set Up". Hacia el margen derecho inferior de la pantalla aparecerá una lista de "Additional Hardware", y dentro de la lista se verá una entrada para la interfase ADDA 0 - 10 Volts. Seleccione dicha entrada con el mouse y la misma se iluminará en verde. Para activar el modo "Set Up" de la Interfase, seleccionar la casilla "Set Up" que se encuentra a la derecha de esa entrada.

Una vez seleccionada la casilla, aparecerá la pantalla de configuración en

donde se podrá establecer, y de ser necesario también reeditar los trabajos de la Interfase. A la izquierda de la pantalla se verán 16 casillas marcadas con 16 números de canales que han sido elegidos al final del fader de la interfase.

A la derecha de los canales aparecerán una serie de características que permiten seleccionar la función de cada canal. Las opciones disponibles son las siguientes:

CUE SELECT (SELECCIONAR CUE)

Al seleccionar esta función se le asignará al canal elegido un valor para ser usado, cuando se seleccionen Cues para ser activados. El sistema trabaja en un sistema binario con cada fader teniendo sólo dos valores utilizables, 0 o 1 (Off-On). Al primer fader que se le asigna esta característica se le dará un valor de 1. Los faders siguientes recibirán valores crecientes en las siguientes denominaciones; 2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, 512, 1024, 2048, etc. Usando una combinación de los diferentes faders, se puede seleccionar cualquier Cue que ha sido previamente grabado. Consecuentemente, sólo se necesitará asignar suficientes faders como "Cue Select", como tantos Cues tenga que acceder.

CUE ENABLE (HABILITAR CUE)

Seleccionando esta característica el canal elegido trabajará en un simple sistema de Valor Dos, como con la característica "Cue Select", por lo cual se permitía pre-establecer un nuevo Cue, usando los faders "Cue Select", mientras un Cue por separado está siendo aún puesto en funcionamiento desde el Controlador; y luego simplemente habilitando este fader, el nuevo Cue reemplazará automáticamente al anterior.

PRESET BLACKOUT

Esta función le permite un acceso directo a la característica de Blackout en página Cue. Asignando y usando este canal podrá establecer un completo blackout a todo el sistema.

DIMMER GROUP (GRUPO DIMMER)

Seleccionando esta característica, el canal elegido controlará los dimmers de todas las unidades dentro del grupo que se haya especificado en la pantalla. Para configurar las unidades en los grupos pertinentes se debe usar la página "Link Configurations" del Controlador.

DIMMER MASTER

Esta característica permitirá que el canal elegido actúe como "Master" sobre todos los faders "Dimmer Group" que han sido seleccionados.

Nótese sin embargo, que no es necesario asignar un Dimmer Master. Es meramente una característica agregada para su propia conveniencia, cuando se esté usando múltiples faders "Dimmer Group" y desee tener uno como "Master".

A la derecha de las casillas conteniendo las características, se verá una

columna con casillas marcadas "Resolution" (Propósito). Estas casillas permitirán seleccionar la resolución de cada fader que se esté usando en cualquier parte desde 1 bit hasta 8 bit. De todos modos se recomienda usar los siguientes seteos para las características indicadas:

- Cue Select.....Usar resolución 1 bit (On - Off)
- Cue Enable.....Usar resolución 1 bit (On - Off)
- Dimmer Group.....Usar resolución 5 bit
- Dimmer Master.....Usar resolución 5 bit

La lista arriba descripta es sólo una guía. Es posible cambiar la resolución de cualquier fader individual, en cualquier momento, sin causar daño alguno al sistema.

En la parte inferior de la pantalla se mostrarán los 16 faders de su consola de control. Moviendo cualquiera de los faders notará, como va cambiando la pantalla, y mostrará el movimiento de los faders junto con el valor actual para ese fader.

Usando este muestreo se podrá ver si la interfase está debidamente conectada y sintonizada.

Si son necesarios realizar algunos pequeños ajustes de sintonización, pueden hacerse fácilmente por un ligero ajuste a la plaqueta de la Interfase.

Para más información, consultar la sección correspondiente de este manual.

A la derecha de las casillas de resolución se verá un grupo de 16 casillas marcadas "Group". Estas casillas se usan cuando se selecciona un fader con la característica "Dimmer Group". Después de seleccionar un fader como "Dimmer Group", deberá entonces seleccionar el grupo de unidades para el cual trabajar. Para hacer esto simplemente presione el mouse sobre la casilla del grupo pertinente. A la derecha de las casillas del grupo se verán otras tres casillas que tienen las siguientes funciones:

TODO POR DEFECTO

Presionando esta casilla, a todos los faders automáticamente se les dará una posición por defecto con los siguientes valores:

CANALES	RESOLUCION DE CARACTERISTICA
0	Cue Select (1) On/Off
1	Cue Select (2) On/Off
2	Cue Select (4) On/Off
3	Cue Select (8) On/Off
4	Cue Select (16) On/Off
5	Cue Select (32) On/Off
6	Cue Select (64) On/Off
7	Cue Select (128) On/Off
8	Cue Select (256) On/Off
9	Cue Select (512) On/Off
10	Cue Enable
11	None
12	None
13	None
14	None
15	None

La configuración arriba detallada le permitirá llamar hasta 1023 diferentes Cues y además pre-establecer futuros Cues mientras está saliendo el actual Cue Sin embargo no están configurados ni los Dimmer Group ni el Master Group.

VIEW ALL (VISTA GENERAL)

Presionando esta casilla la pantalla cambiará y mostrará todos los valores y atributos de los faders en formato de tabla. Para limpiar la pantalla presione cualquier botón del mouse, en cualquier parte de la pantalla, la misma volverá a su estado anterior.

OPERACION DE LA INTERFASE ADDA EN MODO CUE

Habilitación/deshabilitación de la interfase ADDA

Luego de la configuración con la parte inferior derecha de la pantalla del modo 'CUE' del controlador 3032 verá un botón marcado 'ADDA' que muestra ya sea la salida el número de Cue actual o, cuando es usado, el número de Cue preseteado usando el fader 'CUE ENABLE'. Este botón puede ser habilitado o deshabilitado presionando el mouse en le, por lo tanto cuando se deshabilita el controlador 3032 no recibirá información de la interfase ADDA.

Para habilitar esta función automáticamente cuando enciende su controlador deberá entrar el menú 'SYSTEM SOFTWARE SETUP' y seleccionar el botón marcado 'REMOTE ON' que se iluminará en verde. Para esto sólo necesitará hacerlo una vez ya que el controlador lo recordará cada vez que lo encienda. También podrá deshabilitar esta función presionando el mouse nuevamente en este botón.

El botón remoto muestra información acerca de Cues que están siendo ejecutados por el controlador actualmente o acerca de Cues preseteados los cuales serán enviados a la salida por el controlador.

SELECCION DE CUES USANDO LA INTERFASE ADDA

Para esta función se necesitarán los faders a los que fueron asignados la función "Cue Select". Cada fader tiene un valor y, cuando se los combina, darán acceso a todos los Cues que han sido grabados dentro del Controlador 3032. Cuando se graba un Cue dentro del Controlador 3032, automáticamente se le da un número, este número se puede visualizar presionando la casilla "Load Cue", dentro del modo "Cue" del Controlador. Este es el número que se usa para activar el Cue desde la Interfase ADDA. El fader se activa cuando se envía desde el mismo una señal de 5 Volts o más al Controlador 3032.

Se recomienda usar sólo dos posiciones para los faders del "Cue Select", 0 % y 100 %, de esta manera se asegura el estado del fader ya sea estando activo o no activo.

El Controlador está constantemente recibiendo señales desde la Interfase ADDA, lo que significa que, tan pronto cambia el estado del fader, el Controlador y su salida correspondiente serán actualizados.

Cuando no hay faders activos el Controlador automáticamente adoptará un estado de black out, lo cual se mostrará en la casilla "Remote". Además la casilla "DBO", en la parte inferior izquierda de la pantalla, se verá con un fondo rojo.

Nótese que si selecciona un número de Cue que no tiene información de

iluminación grabada, el fondo de la casilla "Remote" cambiará también a color rojo para indicar que se ha seleccionado un Cue vacío. Sin embargo la salida permanecerá con el Cue anterior hasta que un nuevo número de Cue válido haya sido seleccionado.

INTERFASE DE CONTROL ADDA 0 - 10 VOLTS

USO DEL FADER CUE HABILITADOR

Este fader le da la opción de poder presetear un nuevo Cue mientras aún otro está en funcionamiento, usando los faders de Cue Select.

La función se representa en la pantalla, en la casilla marcada "Remote", cuando el fader está habilitado (con una salida de más de 5 Volts) el número indicado dentro de la casilla "Remote" será de color rojo, señalando que cualquier cambio con los faders de Cue Select no serán reproducidos.

Tan pronto como la potencia del fader vaya disminuyendo, y así liberando el bloqueo sobre el Cue; el mismo se activará y el número indicado dentro de la casilla "Remote" volverá al color blanco. Esto señalará que cualquier cambio con los faders del Cue Select será reproducido.

El "Cue Enable" (Cue Habilitador) tiene dos posibles valores, abajo de 5 Volts dando un estado no-activo significando que el fader no tiene función y cualquier cambio con los faders del Cue Select serán automáticamente actualizados por el Controlador 3032. El segundo valor es arriba de 5 Volts dando un estado activo, significando que cualquier cambio con los faders de Cue Select no serán actualizados hasta que el "Cue Enable Fader" haya sido inhabilitado (un valor de menos de 5 Volts).

Se recomienda usar sólo 2 posiciones para el Cue Enable Fader 0 % y 100 %, de esta manera se asegura el estado del fader ya sea estando activo o inactivo.

USO DEL DIMMER GROUP Y DIMMER MASTER FADER

Asignando unidades individuales a 16 grupos diferentes como máximo dentro del Controlador 3032, se puede tener un control absoluto de los dimmers de las unidades dentro de esos grupos. Después de configurar los faders a los grupos correspondientes, tendrán un efecto constante sobre los dimmers de esas unidades, dentro de los Cues que son llamados. Cuando se les da a los faders un valor de 100 %, se alcanzará una salida completa desde el Cue. El fader del "Dimmer Master", si ha sido asignado alguno, tiene control sobre los faders del "Dimmer Group" y actúa de la misma forma que un Master General en una consola de iluminación convencional. Nuevamente esto significa que el fader necesitará estar activo antes de que se ejecute cualquier salida desde los Dimmer Groups. Cuanto más valor tenga este fader, afectará la salida de intensidad desde el Controlador 3032. Estas características permiten regular cualquier Cue de iluminación que ha sido grabado dentro del Controlador en un entorno de Tiempo Real. Sin embargo, se deberá tener en cuenta que a un Cue grabado previamente, no se le podrá incrementar la intensidad más allá del valor con el que fue previamente grabado por estos faders. Esto significa que si se grabó un Cue de iluminación con los dimmers fijados a un 80 %, los faders del grupo dimmer regularán unidades hasta un máximo de 80 %.

INTERFASE DE CONTROL 2532

El controlador de Acceso Directo Martin 2532 es una herramienta de programación extremadamente poderosa y versátil para usar con un control de computadora Martin 3032.

PARA ASEGURAR EL MAXIMO BENEFICIO DEL 2532 POR FAVOR TOMESE EL TIEMPO NECESARIO PARA LEER EL MANUAL ANTES DE USARLO

El embalaje del controlador 2532 viene con lo siguiente:

- 1 x Controlador de Acceso Directo 2532
- 1 x Cable de transmisión de 9 a 25 pines.

Antes de hacer cualquier conexión, asegúrese de tener todos los elementos descriptos arriba. El sistema no funcionará si falta alguno de estos elementos.

También necesitará una plaqueta serie RS232 para el Controlador, para más detalles de esta plaqueta consulte la sección de este manual "Conexión del Controlador 2532 a su Sistema Existente".

CONEXION DEL CONTROLADOR 2532 A SU SISTEMA EXISTENTE

El modelo 2532 se conecta al controlador 3032 a través de un cable de serie que viene con dicho Controlador 2532.

Ud. ya habrá conectado su mouse al port COM 1 de su 3032, y deberá conectar su Interfase 2532 al port COM 2. Si su computadora no está equipada con un segundo port COM deberá colocar otra plaqueta serie con dos port de comunicaciones.

(Port Serie -1/-2 = COM1/COM2, Interfase Serie = Interfase RS232,

Plaqueta Serie = Plaqueta Interfase para IBM o PC compatible con 1 o más ports serie)

ENCENDIDO

Antes de encender el 2532, asegúrese que el selector de voltaje esté seteado para la tensión local, y de ser necesario conecte un toma con tierra usando el cable marrón para el vivo, el azul para el neutro y el verde/amarillo como tierra.

Conecte el cable de transmisión de 9 pines que viene con el Controlador, al zócalo en la parte posterior del Controlador 2532 y el pin de 25 a la plaqueta serie del Controlador 3032. Si su plaqueta serie tiene un conector de 9 pines deberá comprar un adaptador de 25 a 9 pines, disponible en cualquier casa de computación.

INTERFASE DE CONTROL 2532

BREVE RESUMEN DE LOS TRABAJOS DE LA INTERFASE 2532

El Controlador 2532 tiene dos secciones: el User Keys, ubicado en la parte izquierda del controlador y la Matrix Keys, Bank, Flash y Latch, en la parte derecha.

Hay 18 botones diferentes rotulados User Keys, en la parte izquierda del Controlador, cada uno de estos botones se usa para acceder a una "Página" diferente, dando un total de 18 páginas disponibles.

Las Matrix Keys a la derecha del tablero, se usan para los contenidos de cada página. Hay 7 botones rotulados "Bank" a la izquierda de la matriz, presionando uno de estos botones seleccionar la línea correspondiente a los botones virtuales en la matriz.

Seleccionando uno de los "Latch", a lo largo de la parte superior de la matriz, o de "Flash" a lo largo de la parte inferior de la matriz, se seleccionará un botón virtual preciso.

Esto da un total de 55 botones virtuales para cada página con un total de 18 páginas, lo que da un total de 108 botones virtuales. Sin embargo, cada botón virtual dentro de la matriz tiene dos características, lo que hace un total de 216 características accesibles para todo el Controlador.

Las dos funciones para cada botón virtual pueden ser "Latch", un Cue especificado; o "Flash", una secuencia especificada; dependiendo de la forma en que se selecciona al botón virtual. Sin embargo, ambos números, tanto el de Cue como el de secuencia, pueden ser asignados al mismo botón virtual.

HABILITACION DE LA INTERFASE 2532

Para habilitar la interfase debe ingresar a la sección "Set Up" del Controlador 3032 y seleccionar la página "System Hardware Set Up".

En el margen superior derecho de la pantalla aparecerá una lista de "Additional Hardware", y dentro de la lista verá una entrada para la interfase 2532.

Para activar la interfase presione la casilla correspondiente y la misma se iluminará en verde. A la derecha de esta casilla se verá otra marcada "Set Up", presiónela para activar el modo "Set Up" (Configuración) de la interfase

CONFIGURACION DEL CONTROLADOR 2532

Una vez presionado el mouse sobre el botón "Set Up" aparecerá una nueva pantalla de configuración, que le permitirá setear, y de ser necesario reeditar las asignaciones de la Interfase.

En la parte izquierda de la pantalla se verá un mapa de las "Users Key" sobre la Interfase 2532, junto con una casilla seleccionable para cada User Key. Cada casilla es blanca a menos que esté activa, en ese caso se iluminará en color verde. Una vez conectada, puede usar el mapa de los "Users Keys" para testear los botones actuales sobre la Interfase 2532. Cuando presione el botón sobre la Interfase verá el botón correspondiente en la pantalla indicar que ha sido presionado. Si al llegar a este punto encuentra algún problema, deberá chequear todas las conexiones para la Interfase y asegurarse de que esté conectada en COM 2 a la PC.

En la parte derecha se verá un mapa de los botones "Matrix" de la Interfase, junto con una casilla seleccionable para cada botón virtual. Cada casilla es de color blanco a menos que esté activa, en ese caso se iluminará en color verde. Una vez conectada, puede usar las Matrix Keys para testear los botones actuales sobre la Interfase 2532. Cuando presione el botón sobre la Interfase verá el botón correspondiente en la pantalla indicar que ha sido seleccionado. Nótese que debe seleccionar un botón "Bank" y luego un "Latch", cuando chequee los botones "Bank" de la Interfase. Si encuentra

problemas al llegar a este punto, chequee todas las conexiones para la Interfase y asegúrese de que esté conectada al COM 2 de su PC.

En la parte inferior de la pantalla aparecerán una serie de casillas con características que le permitirán seleccionar la función de cada botón virtual. Las opciones disponibles son:

“Assign Seq” Se usa para asignar una secuencia a cualquier botón virtual.

“Assign Cue” Se usa para asignar un Cue a cualquier botón virtual.

“Clear” Se usa para limpiar todas las entradas de Cue y Secuencias de cualquier botón virtual.

“Clear Page” Se usa para limpiar todas las entradas de Cue y Secuencias de cualquier página completa (56 Botones Virtuales).

“Copy Page” Se usa para copiar una página de entradas completa, Cues y Secuencias a otra página seleccionada de la Interfase.

“Save” Se usa para almacenar toda la información acerca de la configuración de la Interfase y deberá usarse siempre antes de salir (Quit) de esta sección del Controlador.

“Quit” Es para retornar a la página “Main Hardware Set Up” del Controlador. No olvide grabar todo cambio realizado antes de salir.

INTERFASE DE CONTROL 2532

Cuando se selecciona cualquiera de estas características deberá usar el botón izquierdo del mouse para activarlas, y el botón derecho para desactivarlas. Sin embargo algunas características se activan tan pronto como se presiona el botón izquierdo del mouse.

La sección siguiente dará detalles de estas características y como utilizarlas.

Lo primero que se debe hacer cuando se configura la Interfase 2532 es seleccionar una “Página”, presionando el mouse sobre cualquier casilla seleccionable adyacente a los Users Keys, en la parte izquierda de la pantalla. La casilla seleccionada se iluminará en verde, y la pantalla mostrará el número de página que se encuentra configurando. El paso siguiente es seleccionar un botón virtual, presionando el mouse sobre cualquier casilla seleccionable dentro de la Matriz en la parte derecha de la pantalla. La casilla se iluminará en verde de esta forma ahora se le puede asignar a este botón tanto una secuencia “Flash” como un Cue “Latch”.

ASIGNACION DE SECUENCIAS A UN BOTON VIRTUAL

Para asignar una secuencia al botón seleccionado, presionar al mouse en “Assign Seq”. Aparecerá una lista de todas las secuencias que han sido programadas en el controlador. Para seleccionar una secuencia determinada presione el mouse sobre la misma. El número de esa secuencia aparecerá en la parte inferior de la casilla del botón seleccionado, la sub página “Assign Seq” desaparecerá de la pantalla.

En cualquier momento se puede seleccionar este botón nuevamente y cambiarle el Cue asignado. Cuando la Interfase 2532 está funcionando se podrá en cualquier momento cerrar el Cue seleccionado.

ASIGNACION DE CUES A UN BOTON VIRTUAL

Para asignar un Cue a un botón seleccionado presione el mouse en el botón marcado ‘ASSIGN CUE’ (Asignar Cue). Aparecerá una lista de todos los Cues grabados en el controlador, para seleccionar un Cue presione el mouse en el correspondiente nombre del

Cue que desea asignar al botón virtual. El número de ese Cue aparecerá luego en la parte superior del botón para el botón virtual seleccionado y la sub-página 'ASSIGN CUE' desaparecerá de la pantalla. Cuando desee podrá seleccionar este botón nuevamente y cambiar el Cue que se había asignado.

CAMBIO DE PAGINAS DE LA INTERFASE 2532

En cualquier momento, mientras se está asignando una configuración al Controlador, se pueden seleccionar diferentes páginas de las 18 disponibles. A tal fin, presionar el botón izquierdo del mouse sobre la casilla adyacente al botón de la página correspondiente, en la parte izquierda de la pantalla.

LIMPIAR UN BOTON VIRTUAL DE SUS ENTRADAS DE CUE Y SECUENCIA

Se seleccionará primero la casilla Matrix para el botón que se desea limpiar, tal como se explicó más arriba. Presionar el mouse sobre "Clear", y de esta manera las entradas asignadas a ese botón virtual serán eliminadas.

LIMPIAR PAG. ENTERA DE BOTONES VIRTUALES CON ENTRADAS DE CUE Y SECUENCIA.

Para realizar esto se deberá seleccionar primero la casilla de la página que se desea limpiar, como se explicó arriba. Luego presione el mouse en esa característica y las entradas asignadas a esa página de botones virtuales será borrada.

COPIADO DE UNA PAGINA DE SECUENCIA Y ASIGNACIONES DE CUE

Para copiar una página completa de Secuencia y asignaciones de Cue a otra, primero se seleccionará la casilla para la página desde la cual se desea realizar la copia, como se explicó anteriormente.

Presionar el mouse en la característica "Copy Page", y notará que las casillas inactivas de la página se iluminarán en la pantalla de color rojo. Ahora se deberá seleccionar la casilla de la página a donde se desea copiar las entradas. Tan pronto se seleccione esa página se producirá el copiado, y la pantalla volverá a su estado anterior.

Si después de seleccionar la característica "Copy Page", decide que no desea efectuar la copia, presione el botón derecho del mouse y la pantalla regresará al estado anterior, no efectuándose copia alguna.

GRABACION DE SU CONFIGURACION

Después de haber configurado el 2532 con sus secuencias y Cues elegidos, deberá presionar el botón "Save" para almacenar toda la información en el disco rígido del Controlador. Asegúrese de almacenar su configuración antes de salir de la página Setup.

SALIR DE LA PAGINA DE CONFIGURACION SET-UP

Cuando se ha terminado la configuración y la grabación de la misma en el disco rígido, se podrá salir de la página Setup presionando el mouse sobre el botón "Quit". De esta manera se regresará a la página "Main Hardware Setup" del Controlador.

EL BOTON REMOTE EN LA PAGINA CUE

En la parte inferior de la pantalla, en el modo Cue del Controlador 3032, aparecerá una casilla marcada "2532". Esta casilla puede habilitarse o inhabilitarse presionando el mouse sobre la misma. Sin embargo cuando se encuentre inhabilitada, el controlador 3032 no recibirá información desde la Interfase 2532.

Para habilitar automáticamente esta casilla cuando enciende su Controlador se deberá ingresar al menú "System Software Set Up" y presionar la casilla "Remote On" para que se ilumine en verde.

Este procedimiento solo será necesario hacerlo una vez, ya que el Controlador recordará esta selección para futuros encendidos del mismo. Esta casilla se desactiva simplemente presionando el mouse sobre la misma. La casilla "Remote" muestra información acerca del número de página que está activa en ese momento desde la Interfase 2532.

MANEJO DE LA INTERFASE 2532

La Interfase podrá ser operada sólo cuando el Controlador Martin 3032 se encuentre en el módulo "Cue".

Mientras se está en el módulo Cue del Controlador, se puede cerrar (Latch) cualquier Cue, o emitir (Flash) cualquier secuencia que ha sido asignada a la Interfase 2532. Al mismo tiempo que se está usando la Interfase 2532, se mantiene el uso normal del Controlador, el mouse y el teclado.

La Interfase 2532 es un adicional al Controlador.

SALIDA DE UN CUE

Para hacer que un Cue tenga salida (LATCH), primero se deberá seleccionar la página a la cual fue asignado el Cue, presionando la tecla "User Key" correspondiente a la izquierda de la Interfase. Una vez que la página ha sido seleccionada luego deberá seleccionar en "Bank" que contiene el botón virtual donde se encuentra el Cue, y una vez hecho esto se deberá seleccionar el botón "Latch" que corresponde a la línea donde se encuentra el botón virtual correspondiente.

Tan pronto como el botón "Latch" sea seleccionado el Cue elegido comenzar a funcionar desde el Controlador, con toda la información mostrada normalmente en la pantalla. Esto significa que se puede cambiar a una página diferente preparando un nuevo Cue mientras aún sigue funcionando el anterior; la salida sólo cambiará cuando el botón "Latch" es presionado.

FLASH DE UNA SECUENCIA

Para lograr un Flash de Cualquier Secuencia, primero se deber seleccionar la página a la cual ha sido asignada la misma, esto se hace por medio de la tecla "User Key" correspondiente en la parte izquierda de la Interfase. Una vez seleccionada la página deberá seleccionar el "Bank" donde se encuentra contenida la Secuencia y una vez hecho esto seleccionar y soltar el botón "Flash" que corresponde a la línea donde se encuentra el botón virtual correspondiente. Tan pronto como el botón "Flash" es seleccionado la Secuencia elegida será colocada en la línea 10 del Cue que está funcionando y comenzará a correr desde el Controlador. Si Ud. tuviera una Secuencia previa en la línea 10 en el Cue esta será sacada del mismo por la Secuencia incorporada por el botón "Flash", pero sólo en una situación de tiempo real.

La próxima vez que se llame ese Cue desde el disco rígido la línea de entrada 10 original volverá a su lugar.

Nótese que el botón "Flash" es un botón real de "Flash" y la Secuencia sólo tendrá salida desde el Controlador mientras el botón "Flash" este presionado, tan pronto como sea soltado la Secuencia dejará de funcionar.

BOTON "BLACK-OUT"

Este botón se encuentra en la parte inferior derecha del Controlador, tiene el mismo efecto que la función DBO del módulo Cue. Enviará una señal DBO a todas las unidades conectadas al controlador y el botón DBO de la pantalla cambiará su color para mostrar que se encuentra activo.

Para restaurar el controlador a su estado anterior sólo debe presionar el botón "Black Out" nuevamente.

ACCESO RAPIDO CON EL TECLADO

Cuando se usa el Controlador 3032 con un teclado, existe la posibilidad de utilizar teclas para ahorrar tiempo cuando se está programando. Una gran variedad de estas teclas no se encuentran completamente implementadas, por lo tanto no estarán enteramente documentadas hasta que se complete su total implementación. Las teclas que se describirán a continuación no serán modificadas.

Cuando se esté usando el Controlador en cualquier módulo, se podrá acceder a otro diferente instantáneamente por medio de las teclas de Función del teclado, en lugar de usar el mouse y hacerlo vía "Menú Principal". El valor de estas teclas es el siguiente:

Shift + F1	MODULO DE SECUENCIA
Shift + F2	MODULO CUE
Shift + F3	MODULO CUE-LIST
Shift + F9	MODULO DE CONFIGURACIONES
Shift + F10	MODULO SET UP

Otras pocas teclas que no cambiarán y ahorrarán una gran cantidad de tiempo son:

"ENTER" Tiene la misma función que la del botón "Add" en la pantalla, cuando se está en el módulo secuencia del Controlador.

"CURSOR" Estas teclas permitirán moverse de una escena a otra, hacia adelante o hacia atrás, cuando se está en el módulo Secuencia del Controlador.

PAGINA CUE-LIST (PC CLOCK)

USO DEL RELOJ INTERNO DE LA PC

Esta sección del controlador le permite apilar una cantidad de Cues, en cualquier orden, y luego hacerlos funcionar con el reloj interno de la PC. Para acceder a esta sección del controlador, presione el mouse en el botón rotulado "Cue-List (PC CLOCK)" dentro del "Menú Principal". Muchos pasos de programación son iguales a los del módulo Cue-List (SMPTE) del controlador y por lo tanto para explicaciones de los botones que se detallan a continuación por favor lea la sección correspondiente de ese botón en la sección de este manual con el encabezamiento Cue-List (SMPTE):

LIST UP	(LISTA ARRIBA)
LIST DOWN	(LISTA ABAJO)
LOAD LIST	(CARGAR LISTA)
SAVE LIST	(GRABAR LISTA)
ADD ENTRY	(ADICIONAR ENTRADA)
INSERT ENTRY	(INSERTAR ENTRADA)
DELETE ENTRY	(BORRAR ENTRADA)
DBO	(BLACK OUT)
QUIT	(SALIR)

Cuando se usa el botón "Edit Entry" existen algunas características que son comunes al módulo Cue-List (SMPTE):

CLEAR ENTRY	(LIMPIAR ENTRADA)
COMMENT	(COMENTARIOS)
CANCEL	(CANCELAR)

Nuevamente, para explicaciones acerca de estos botones lea la sección anterior.

Dentro de el sub-menú "Edit Entry" existen algunas nuevas características que trabajan como sigue:

SETEO DE VALORES DE TIEMPOS DE SALIDA

Esta característica trabaja con la misma teoría del "Set SMPTE Wait", en la sección previa, excepto por el hecho de que cuando se especifica un valor de tiempo es realmente un tiempo de espera desde el cue previo como opuesto a un valor de tiempo real. Luego de seleccionar el cue que quiere usar durante el show puede entonces especificar un tiempo de espera entre cada uno usando esta característica.

LOOP PARA COMENZAR

Este comando debe ser usado solo una vez en un Cue-List completo. Cuando se inserte dentro del show el controlador automáticamente enlazará al comienzo de su Cue-List cuando alcance este comando. Esto permite tener un show completo que funcionará

repetidamente una vez que el Cue-List haya sido activado. Otros botones en la pantalla principal tienen las siguientes características:

COMIENZO DESDE ARRIBA

Cuando este botón sea activado el Cue-List en forma automática comenzará a funcionar desde el principio de la lista, y trabajará a través de la lista como fue programado. Para detener el Cue-List presione cualquier botón del mouse.

COMIENZO DESDE EL ACTUAL

Cuando este botón es activado el Cue-List comenzará a funcionar en forma automática desde el punto de la lista que se encuentra iluminado en la parte izquierda de la pantalla, por una barra azul. Para seleccionar una entrada desde la cual el show comenzará a funcionar, presione el mouse en esa entrada en particular. Esto significa que si Ud. tiene un Cue-List que primitivamente funciona por tres horas, Ud. podrá ver una parte en particular de la lista sin tener que ver nada de lo que suceda antes de ese punto.

NOTAS DE ACTUALIZACIÓN

VERSIÓN 1.20

NUEVA PRESTACIÓN:

El RoboScan Pro 1220 XR puede ser ahora controlado.

NEW CARACTERISTICA

El SMPTE cuelist ahora incluye la opción de 30 cuadros por segundo.

Se pueden seleccionar 25 o 30 cuadros por segundo desde el menú: Página de HARDWARE, SETUP.

VERSIÓN 1.21

FUNCIÓN OFFLINE:

Seleccionando la función ALLOW OFF-LINE en el Seteo de Software, el logo de Martin en la parte superior izquierda de la pantalla aparecerá como un botón.

Activando este botón se interrumpirá la salida serie desde el controlador (apareciendo dicho botón en rojo), manteniendo estática la última salida.

Esto es especialmente cómodo si se debe pasar entre varios módulos sin necesidad de hacer un blackout con los aparatos. Se reestablece la salida oprimiendo nuevamente el botón.

RS232 REMOTE:

La opción de Control Remoto RS232 ha sido implementada. La información pertinente se encuentra en el archivo RS232.TXT.

COMBINE STATICS:

Esta función ahora combina solamente las secuencias estáticas que fueron seleccionadas (ON).

Con esta modificación ahora es posible seleccionar que secuencias formarán parte de la combinación de secuencias.

ADDA-12:

Tres nuevas funciones han sido agregadas en esta interface. Cada función requiere un canal. Estas solo podrán ser utilizadas si la ADDA 12 está configurada sin selección de secuencias.

RELOAD CUE

Esta función permite recargar el cue en curso y reiniciarla desde la escena 1 (o desde la última si reverse está seleccionado).

PREV CUE/NEXT CUE

Ambas funciones requieren que la ventana de cargar cue esté abierta y un cue este seleccionada y funcionando.

CUE-LIST (CD):

Esta nueva característica permite controlar reproducciones y grabar códigos de tiempo usando un Compact Disc cargado en el CD-ROM de la computadora.

Se recomiendan los siguientes tipos de drivers :

Dual Spin CD-ROM con placa de interfase separada (NO se recomiendan interfases IDE). El sistema puede trabajar con una placa de interfase de sonido, pero esto no ha sido aún probado.

El drive deberá tener una bandeja motorizada.

El software fue programado y probado usando un drive CDD-110 CD-ROM y una placa de interfase CDC-005.

El driver específico y el MSCDEX deben ser cargados antes de usar el dispositivo desde el software del 3032. La manera de cargar estos drivers se encontrará en la documentación que viene con los mismos.

El CD debe ser cargado en el driver antes de que muchas funciones puedan ser usadas.

Algunos drivers y actualizaciones pueden causar que el sistema funcione muy mal, esto se nota con un continuo movimiento errático del cursor, tan pronto como el CD se pone en funcionamiento.

Si este es su caso trate de insertar en el autoexec.bat lo siguiente : SET QINT=X, donde X es un valor entre 50 y 500. Esta orden instruye al sistema que espere X milisegundos hasta el acceso del CD, liberando recursos del software del 3032 pero resultando con una menor resolución de cronometraje.

Versión 1.22

NUEVO HARDWARE DMX REMOTO :

Una nueva herramienta opcional de hardware ha sido implementada. El DMX Remoto consiste en una placa de PC que permite grabar directamente señales digitales para el control remoto de la 3032. La implementación del software corresponde a la implementación de la ADDA 12 pero la idea es incrementar el número de canales DMX usables para permitir dimmear remotamente todos los aparatos en forma individual.

MODIFICACION ADDA 12 :

Ha sido agregado una opción de valor de filtro Alto y Bajo para ayudar a estabilizar el cero absoluto y el nivel pleno. Los filtros trabajan considerando cualquier valor por debajo del nivel mínimo como 0, y cualquier valor sobre el máximo nivel como 255. Para ajustar los valores de los filtros, setee todos los canales con una resolución de 8 bits y ajuste esos valores para obtener un buen definido pleno y cero correspondiente a todos los canales.

IMAGENES DE GOBOS INTERCAMBIABLES

Martin Professional Argentina S.A. – Camarones 1562 – C1416ECD – Bs. As. – Argentina
Tel.: +5411 4581-0044 – Fax: +5411 4585-0707 – WebSite: www.martinpro.com.ar

Todos los aparatos con gobos ahora tienen la posibilidad de ser configurados con imágenes de gobos propios. Cada aparato debe ser configurado desde la página de LINK CONFIGURATION.

Presione SETUP para cada aparato para acceder a la página de configuraciones de gobos. Para seleccionar una nueva imagen de gobo simplemente presione el mouse en la posición del gobo y seleccione uno nuevo disponible en wgobos. Recuerde grabar antes de salir de LINK CONFIGURATION.

NUEVA ACTUALIZACION DE PROGRAMA :

El programa de actualización ha cambiado de modo que los archivos de actualización se leen en un directorio temporario antes de comenzar a sobre-escribir los archivos que serán actualizados. Esto se hace para asegurar que todos los archivos sean leídos desde el disquete de tal modo que la actualización no pare en el medio del proceso dejando el sistema sin posibilidad de ser usado.

Además la actualización ofrece la posibilidad de realizar un backup del sistema existente (si no existe espacio suficiente en el disco rígido, la opción de backup no estará disponible).

NUEVO BACKUP Y RESTABLECIMIENTO - IMPORTANTE!:

El programa de backup y restablecimiento ha cambiado. No es más posible especificar a cual archivo individual se le va a hacer el backup, aunque todavía es posible seleccionar entre diferentes grupos de archivos. También el restablecimiento ofrece ahora solamente la posibilidad de sobre-escribir o dejar archivos que ya existen.

El programa de backup ha sido cambiado para tomar ventaja del programa SMARTDRV cache que viene con la versión 5.0 MS-DOS y MS-Windows.

Este programa debe ser usado para que escriba cache la disquetera mientras se escriben los archivos.

Esto reducirá el tiempo tomado para backup como mucho con un factor 10 !.

Para habilitar la escritura del cache modifique la línea de instalación del SMARTDRV con <driveletter> +

por ejemplo:

DOS 5.0 (CONFIG.SYS)

DEVICEHIGH=C :\DOS\SMARTDRV>SDYS 2048 A+C

DOS 6.0+(AUTOEXEC.BAT)

LH C :\DOS\SMARTDRV.EXE 2048A+C

Las líneas en su configuración actual pueden leerse diferente - agregando A+ a ellas, o B+ si está usando la disquetera B como objetivo.

El programa de backup ha sido probado con el SMARTDRV desde DOS 6.22 pero trabajará bien con otras versiones de DOS.

El único problema encontrado hasta ahora es que, si el SMARTDRV detecta un error en el disquete mientras se está escribiendo, no notifica al programa de backup, simplemente escribe un mensaje de error en la pantalla (no visible en el modo gráfico) y avisa al usuario para que se vuelva a intentar. La indicación de este problema mientras se corre el programa de backup es que la parte superior izquierda de la pantalla se vuelve una casilla negra y la PC se bloquea.

Si presionando R pocas veces no se arregla el problema, lo único que se puede hacer es resetear la PC, obviamente el backup será inútil. (Trate de provocar el problema sacando el disquete cuando esta escribiendo).

POSICIONES DE PRESET :

El sistema implementa ahora posiciones de preset como parte del proceso de programación. Note que el sistema actual solo puede presetear posiciones de espejo de los scanners, pero esta planeado extender este sistema a otros atributos como ser el foco.

El preset trabaja reemplazando una ubicación 'física' con una referencia de ubicación, por ejemplo : "cantante". Usando el mismo preset (referencia) cuando se usa siempre la misma posición, reeditar las posiciones se torna mucho más fácil.

Si el "cantante" se mueve en la próxima actuación o cambia el escenario, simplemente reedite el preset del "cantante" y todas las posiciones correspondientes cambiarán a la nueva posición.

Estos preset se crean en SECUENCIA EDITORA.

Para crear un preset mueva todos los scanners para especificar posiciones, por ej. : "cantante". Ahora grabe la posición como un preset seleccionando ARCHIVO/GRABAR COMO PRESET.

Desde ahora use este preset en el momento que esta posición se necesite.

Seleccione FILES/GET PRESET(en el teclado P) para cargar el preset en el aparato seleccionado, o use FILES/GET PRESET (ALL) para cargar el preset a todos los aparatos.

La información del aparato mostrará el nombre del preset en el lugar de las coordenadas.(La letra L del teclado cambiará el estado de la luz en los aparatos seleccionados, <Alt> L cambiará el estado de todos los aparatos).

También es posible usar los presets en el modo MOVE (MOVIMIENTO).

Recuerde lo siguiente :

El número de presets está limitado a 999.

Los presets se identifican con nombres, por eso no es posible grabar los presets con el mismo nombre.

Cada vez que un preset es borrado, su lugar se ocupa cuando se grabe un nuevo preset. Esto significa que el nuevo preset será usado en cualquier secuencia que previamente ocupaba el preset borrado. Por lo tanto antes de borrar cualquier preset asegúrese que ese preset no se usa en ninguna secuencia, una actualización posterior contendrá un chequeo automático para esta condición.

NUEVAS CARACTERISTICAS PARA LA SECUENCIA EDITORA :

FILE/SAVE AS STATIC. (ARCHIVO/GRABAR COMO ESTÁTICA).

Esta nueva opción graba la escena actual como una nueva secuencia conteniendo una sola escena. La secuencia actual que se está editando no se ve afectada. Esta opción se verá como conveniente para grabar la escena actual como una secuencia estática.

NUEVAS CARACTERISTICAS DE CUE :

DELETE CUE (EDIT CUE MODE)/BORRAR CUE(MODO DE EDICION DE CUE)

Borra el CUE actual.

RENAME SEQ(CUE MODE)/ RENOMBRAR SECUENCIA (MODO CUE)

Renombra una secuencia. La ejecución de las secuencias se detendrá cuando se usa el teclado.

NEW ERASE PROGRAM/NUEVO PROGRAMA DE BORRADO

El comando ERASE CD-LISTS (BORRAR LISTAS CD) del menú de UTILIDADES ha sido reemplazado por el programa ERASE PRESET (BORRA PRESET).

Use FILES/DELETE LIST (ARCHIVO/BORRAR LISTA) en el módulo CD para borrar las listas de CD.

NUEVO MODULO CUELIST(SMPTE/PC-CLOCK)

Los dos módulos cuelist (SMPTE/PC-CLOCK) han sido reemplazados por un nuevo módulo. El nuevo módulo tiene casi la misma funcionalidad como el módulo CUELIST-CD, permitiendo ambos (SMPTE/ PC-CLOCK) y corrimiento manual de listas de cue.

SECUENCIAS :

Además de insertar cues en la lista de cue es posible ahora insertar secuencias también. Usando GET SEQ (OBTENER SECUENCIAS) es posible cargar una secuencia en cualquier canal, como si fuera un bloqueo, desbloqueo y limpieza de un canal, parecido a la función LOCK/OPEN del módulo CUE.

GO:

La lista puede funcionar por medio del botón GO. Presionando GO se ejecutará la lista hasta que la nueva entrada de cue sea alcanzada (esto incluye todos los comandos de secuencias).

MARK (MARCA)

El comando SET MARK (SETEAR MARCA) se usa para poner una marca en la lista y START MARK (EJECUTAR MARCA) se usa para comenzar la ejecución desde ese punto. Será especialmente útil cuando se programa una lista usando el PC-CLOCK.

PC-CLOCK (RELOJ INTERNO DE LA PC):

Cuando se usa el PC-CLOCK para guiar la lista, inserte los puntos de espera en tiempo real seleccionando EDIT WAIT (EDITAR ESPERA). La lista puede ser direccionada a cualquier línea (ej.: hacer un loop con la línea 1) usando TOOLS /SET GOTO LINE (HERRAMIENTAS/SETEAR IR A LA LINEA.

NOTA: Si SMPTE está habilitado o el botón GO es usado, el comando de tiempo real WAIT será ignorado.

SMPTE

Para habilitar la entrada SMPTE, use la opción SMPTE en el SETEO DE HARDWARE o ENABLE SMPTE (HABILITACION SMPTE) de esta página. Usando 25/30 fps en el SETEO HARDWARE setea solamente el número de cuadros disponibles cuando se edita (el sistema detectará automáticamente la velocidad correcta) .

Use LOG SMPTE para marcar códigos durante el playback o EDIT SMPTE para crear o editar marcas de tiempo. Cuando se marcan múltiples esperas es posible marcar hasta 255 puntos a la vez.

Ahora es posible agregar un valor offset a todos los tiempos SMPTE desde dentro del programa (TOOLS/SMPTE OFFSET).(HERRAMIENTAS/SMPTE OFFSET).

AUTOSTART (AUTO INICIO)

Cuando Se usa AUTO INICIO para que el controlador haga funcionar una determinada lista de cue, seleccione la lista con TOOL/SET AS DEFAULT LIST(HERRAMIENTAS/SETEO POR DEFECTO). También recuerde habilitar AUTOSTART/CUELIST (AUTO INICIO/LISTA DE CUE) en el SETEO DE SOFTWARE. Si la lista de cue está controlada por SMPTE, recuerde habilitar SMPTE en el SETEO DE HARDWARE.

NOTA: Programa de conversión de viejas listas de cue LISTCONV.EXE. Ejecute desde DOS. Si AUTO INICIO fue previamente habilitado en cualquier lista de cue, por favor resetee la llave en SETEO DE SOFTWARE y seleccione la lista de cue por defecto en el módulo lista de cue/herramientas.

MISC:

La función de rápido salto de botones ha sido cambiada ligeramente. Para saltar a otro módulo mantenga presionado el botón por un corto tiempo.

El programa ahora usa memoria EMS, si se encuentra disponible. Si existen 8 MB o más de memoria disponible en la PC, se podrá obtener beneficio de esto seteando 512 KB a parte para la memoria EMS. Ej.:

```
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM % !@ FRAME=E000 I=B000-B7FF I=C800-DFFF
```

Refiérase a su manual de DOS.

FALLA LOCALIZADA:

El botón de VELOCIDAD en SECUENCIA/MOVIMIENTO ahora funciona correctamente.

Versión 1.23

IMPORTANTE

DESDE AHORA Y EN FUTURAS VERSIONES EL 3032 REQUERIRA UN CO-PROCESADOR MAEMATICO EN LA PC

MISC:

Ahora es posible nombrar cada icono de los aparatos en forma individual. En la página individual SETUP en CONFIGURACIONES DE LINEA, presione el mouse a la derecha de la indicación del nombre del usuario. Un canal por aparato está limitado a un máximo de 6 caracteres, mientras que dos canales por aparato está limitado a 10 caracteres.

Algunos campos numéricos no aceptarán entradas desde el teclado. Presionando directamente en el campo se pondrá de color azul para indicar que ahora acepta entradas desde el teclado

Acepte la entrada presionando enter o cancele presionando en cualquier lugar de la pantalla con el mouse. Por esta razón la tecla de acceso rápido [Enter] en el editor ha sido reemplazada por [+].

Se ha encontrado que en la versión de Windows 3.11 el SMARTDRV.EXE no trabaja como lo que se proyectó cuando se usa con el programa interno de backup.

LINK PATCHING:

Esta nueva opción ha sido agregada dentro del MENU DE UTILIDADES. Usando este módulo es posible copiar, mover y remover diferentes aparato en la línea. Cuando se copia un aparato todos los datos incluyendo datos de gobos, nombres y secuencias se copian en el nuevo aparato.

SECUENCIA:

Los iconos de los aparatos en todos los modos han sido redibujados por lo tanto aparecerán como:

LINEA 1 LINEA 2 LINEA 3 LINEA 4

La ventana de carga de secuencias ha sido cambiada como el mismo tipo que se usa en CUE.

Un comando de Copia de Aparato ha sido agregado en el menú de herramientas. Este comando copiará escenas en la secuencia actual dese un aparato a otro del mismo tipo.

CUE:

Los iconos del modo Fixture han sido redibujados por lo tanto aparecerán ahora como 2 líneas una al lado de la otra.

LISTA DE CUE:

El Tiempo Real de Espera ahora trabaja en el modo SMPTE de la LISTA de CUE. Este cambio habilitará loops continuos (usando el mismo código de tiempo y un GOTO LINE - IR A LA LINEA).

Simplemente pinche en ESPERA lo suficiente para permitir que el sistema recoja el nuevo código de tiempo antes de volverse al tope de la lista.

Cuando se usan los botones para saltar para acceder a los modos de SECUENCIA y CUE desde las listas de cues la secuencia actual o el cue será auto cargado, también cuando se vuelva a entrar la lista de cue retornará a la última posición.

LISTA DE CUE CD:

El programa ha sido cambiado por lo tanto ahora trabaja con audio grabado en CDs. Para usar la característica de UDIO CD con el 3032 asegúrese que la versión MSCDEX (Extensión CD Microsoft) sea por lo menos versión 2.20.

Cuando se usan los botones para saltar para acceder a ; modo SECUENCIA o CUE desde las listas de cues la secuencia actual o cue se auto cargará, también cuando se vuelva a entrar la lista de cue retornará a la última posición.

ACTUALIZACIONES PARA EL USO DE LA PLACA 3064 (BETA)

Para el uso de esta placa se requiere CPU 3064 versión 3.0, y coprocesador matemático. Este coprocesador ya forma parte de las PC 486 DX y Pentium.

Para instalar la placa 3064 haga lo siguiente:

Establecer los seteos de la placa 3064 IRQ Y IO desde el DOS (corra 3064SET.EXE).

Chequee las conexiones del hardware ejecutando 3064.EXE.

Asegúrese que 3064.EXE siempre se ejecute antes de correr el software del 3032.

Desde el SETEO DE HARDWARE/3064 SETUP seleccione MARTIN o MARTIN/DMX.

El seteo de Martin trabaja como siempre con la transmisión del protocolo Martin en ambas líneas. MARTIN/DMX transmite protocolo Martin en las líneas 1/3 y 256 canales de DMX en líneas 2/4. Ambas placas pueden setearse para cualquiera de estos dos protocolos.

Recuerde configurar las líneas ya sea con como aparatos Martin o 'DMX-fixture' antes de usarlo. Note que configurar artefactos Martin en una línea DMX no tiene sentido, lo mismo viceversa.

Una placa de transmisión Martin y DMX está limitada a un rango de actualización de 10 Hz (lo mismo que para DMX) por lo tanto usando tiempos de trig más rápidos que 0.1 seg. produce extrañas actualizaciones en la línea. Una opción DMX/DMX que se implementará posteriormente brindará un mejor rango de actualización (25 HZ).

NOTA SOBRE 3064.EXE:

Este programa es un programa residente que habilita comunicaciones con la placa de transmisión 3064. El driver DEBE estar cargado antes del software del 3032 se inicie. Actualmente no hay manera de descargar este driver, por lo tanto para reclamar la memoria usada o reconfigurar el driver (IRQ/IO) necesitará reiniciar la PC. El driver usa aproximadamente 20KB de memoria y trabaja en forma excelente si se carga en la memoria alta.

USO DE LA SALIDA DMX:

Esta salida fue implementada para facilitar el control de varios equipos DMX como ser dimmers. Aunque es posible correr aparatos Martin en el modo DMX no se lo recomienda ya que el rango de actualización DMX no es suficientemente alto para transiciones suaves.

Para usar la salida DMX de la placa 3064 seleccione MARTIN/DMX desde el SETEO DE HARDWARE/3064 SETUP. Luego configure la(s) línea(s) de DMX desde CONFIGURACIONES DE LINEAS. La línea se divide en 32 (o menos) aparatos DMX de 8

canales cada uno. Es posible programar un tiempo de fader individual para cada canal de 0 a 25.5 segundos en aumentos de 0.1.

En el MODO SECUENCIA cada icono de canal muestra la salida actual en verde y el tiempo de fader en rojo.

En el modo FIXTURE el programa de salida se muestra en verde y la salida actual en rojo. En cualquier otro modo, presionando en los campos numéricos (nivel/tiempo) es posible entrar valores usando el teclado de la PC (usando 0-9 `.` y backspace).

ACCESO DIRECTO 2532:

Para quitar los problemas existentes con la 2532 que algunos usuarios tienen, esta ha sido actualizada con la versión de Eprom 3. Para seleccionar la nueva versión habilite el botón 2532 DA (V.3) en la página de SETEO DE HARDWARE. Note que las versiones 2 y 3 no son compatibles, pero ambas versiones pueden ser usadas aún con el 3032 si están configuradas correctamente. La versión 3 NO se puede usar con el controlador 2032.

Ahora es posible grabar secuencias/cues en el 2532 desde dentro del módulo CUE. Mientras el botón REMOTO esté habilitado (verde) una presión sobre el botón derecho del mouse cambiará el display del botón en azul para grabarlo.

La próxima vez que un botón Latch se presione el cue activo actualmente (si lo hay) se grabará en ese botón. El programa tomará la página actual y el banco en cuenta cuando se guarda. Para deshabilitar la función de grabar sin grabar nada presione el botón derecho del mouse una segunda vez.

ACERCA DEL SETEO DEL MOUSEINT:

Un rápido cambio entre módulos puede ser obtenido seteando la variable Dos Enviroment MOUSEINT=0.

Esto es especialmente real para el driver de Mouse Logitech. Asegúrese que no haya espacios en SET MOUSEINT=0 excepto uno entre SET y MOUSEINT.

FALLAS LOCALIZADAS:

Las secuencias bloqueadas en el modo CUE ahora quedan bloqueadas con su botón de estado intacto.

UTILIDADES/2510:

El controlador 2510 es una pequeña "caja negra" que contiene memoria no volátil. Usando este módulo es [posible descargar secuencias, desde el 3032 dentro del controlador 2510 para propósitos de playback.

El 2510 puede contener más de 8000 escenas con un máximo de 99 secuencias diferentes. Las secuencias pueden ser unidas juntas para un tipo de ejecución de una 'lista de secuencias', y pueden corridas por música usando el micrófono interno, en forma automática y manual.

Este módulo también permite generar archivos para una descarga posterior.

El 2510 usa RS232 estándar para la descarga, también se provee un programa para descargar desde cualquier PC (ej. :Laptop) (2510DNLD>EXE).

IMPORTANTE - PAL 1200:

La implementación del PAL 1200 ha sido cambiada para la nueva sección de espejo con 286 grados de Paneo y NO ES COMPATIBLE con aparatos con el viejo cabezal de espejo.

NUEVA FORMATO DE ARCHIVO:

El formato de archivo para cues ha sido cambiado, haciéndolos incompatibles con versiones anteriores. Se backup recomienda un backup antes de actualizar la versión.

Cuando se actualiza, se hace una conversión automática de los viejos cues por el programa de actualización.

Es posible actualizar viejos formatos de cues después de haber instalado la nueva actualización, simplemente corra el programa UPDACUE.EXE desde el prompt del DOS en el directorio donde se encuentra instalado el software 3032.

NUEVO APARATO - 1220 RPR:

Esta versión implementa el 1220 RPR, un 1220 CMYR con el módulo CMYR reemplazado por un módulo de prismas rotativos, y ópticas de ángulo cerrado.

La versión de producción puede tener otros prismas que los que se muestran aquí.

FALLA LOCALIZADA:

La característica para hacer PATCHING en los aparatos incluye ahora posiciones de preset.

Al copiar los datos de los aparatos en SECUENCIA también se copian los datos en la escena actual.

SECUENCIA:

Ahora se puede hacer que toda la información por defecto de un aparato en una o más escenas.

Seleccionando TOOLS/DEFAULT FIXTURE los datos de los aparatos seleccionados en la secuencia actual.

CUE :

Opciones nuevas para loops de secuencias. Seleccionando la función loop en el modo cue se dispondrá de las siguientes opciones:

- Primera escena y Ultima escena - es posible limitar la ejecución a un número de escenas dentro de una secuencia.
- Cont.Loop - Por defecto looping continuo de secuencias.
- Rebound (Rebote) - la secuencia rebotará hacia adelante y hacia atrás entre la primera y la última escena.
- Loop# - La secuencia ejecutará un número finito de loops. El número actual puede ser seteado por medio de un parámetro de loop de un máximo de 99. El valor 0 ejecutará la secuencia una vez.
- Preset - Una opción útil cuando se quiere limitar la ejecución a un número de escenas. Si preset está seleccionado la secuencia siempre ejecutará su primer loop desde la primera escena.

La opción loop se selecciona solamente cuando se selecciona OK. En algunos casos puede tener que grabar y recargar el cue para ver el efecto.

Las secuencias no se pueden limpiar cuando está seleccionado LIMPIAR CUE.

La sensibilidad del trig de música que usa la entrada de micrófono de la placa de transmisión 3032 ha sido cambiada ligeramente. Para obtener las ventajas de este nuevo método de actualización de la placa 3032 se necesitará la versión de Eprom 3.0. La antigua versión todavía trabaja como siempre.

RS232 REMOTO:

La opción de loop de Secuencias ha sido expandida con la opción "Rebote".

ADDA-12:

La implementación de la ADDA-12 ha sido cambiada levemente para la ayuda de una nueva versión de placa ADDA. Todavía funciona perfectamente con la vieja versión y no habrá cambios en sus funciones.

UPDATE (ACTUALIZACION):

El programa de actualización ha sido cambiado, por lo tanto el backup ahora incluye todos los programas y datos.

2510:

Note que cuando se están cargando datos en el 2510 no puede usar aparatos con direccionamiento 32 ya que está reservado para las comunicaciones con el 2510.

FUNCION OFFLINE:

El botón On-Line/OFF-Line ahora muestra OFFLINE cuando se habilita.

SMPTE & CD:

El campo de códigos de tiempo no muestra más un mensaje de tiempo de salida cuando la señal SMPTE se pierde, ahora muestra el último código de tiempo recibido en color rojo.

La función Comentarios ahora inserta una línea automáticamente.

MISC:

Debido a que el retardo introducido en los Botones de Menú Rápido no ha sido del agrado de todos los usuarios, ahora se encuentra como una opción en la página de seteo de software. Luego de la actualización el retardo no se aplica por defecto.

VERSION 1.25

Nota:

Debido a un cambio en la información de loops almacenadas con todas las entradas de secuencias en cues previamente grabados, no aparecerán más cuando se ejecuten los cues. Por favor haga un reset con los parámetros de loop y grave el cue.

La representación del movimiento del PAL ha cambiado levemente. La función tiene ahora un botón separado BO para el black out. Lo inconveniente de este cambio es que todas las secuencias que fueron programadas con versiones anteriores y usan la función black out, deberán ser reeditadas para habilitar el black out. También si se usan tiempos de movimientos de 2.5 segundos (solo para la placa 3064), estos deberán ser reeditados. El tiempo máximo está limitado ahora a 25.0 segundos.

La lista de aparatos ha sido actualizada con el PAL 1200/6. Este aparato es la última versión de PAL 1200 con 6 colores (uno blanco) y 6 gobos (uno abierto).

Para sincronizar la dimmerización del PAL 1200 usando la opciones de Remoto (remoto ADDA o DMX) con packs de dimmer estándar tipo teatro, se ha implementado una alternativa de dimmerización opcional. Esta se selecciona desde la página de setup de los aparatos.

FALLA LOCALIZADA:

La descarga de datos para el 2510 ahora funciona correctamente con dos secciones. Seleccionando un drive de CD-rom como un driver temporario el programa no fallará más cuando es restablecido.

En Secuencia Editora, al seleccionar la función prisma y luego PAL/PAL6 el programa no falla más.

SECUENCIA:

Las líneas con aparatos activos se indican por medio del botón de selección de línea con fondo azul.

La función Reset se indica antes del reseteo de los aparatos.

La tecla rápida L para el encendido/apagado de las luces usa la rueda de gobos en el 812.

Normalmente el campo contiene el nombre de la Secuencia, cuando se presiona, ahora cambia entre el nombre de la secuencia y el tipo.

PAL 1200

Para facilitar la programación del foco/zoom de los aparatos PAL ha sido implementada una nueva función. Ahora es posible almacenar y traer 5 posiciones diferentes de foco /zoom. Para almacenar el seteo presione el botón SET y luego presione el número correspondiente. Los seteos solamente se almacenan/traen para los aparatos actualmente activos. Cuando se almacena un seteo, se almacena el seteo de un aparato

en forma individual, los cuales pueden ser diferentes para todos los aparatos seleccionados. Nótese también que los seteos no tienen preset (como una función) que cambia en el seteo NO cambia los valores de secuencia.

ARCHIVO MENU:

El archivo menú tiene ahora 3 nuevos botones para manejar los tipos de secuencias. Refiérase a la edición especial posterior de este archivo.

Ahora es posible grabar un nuevo cue desde el archivo del menú de Secuencias. El cue consistirá de la secuencia actual, usando el mismo nombre de la secuencia para el cue. También el campo que normalmente contiene el nombre del cue, cuando se presiona, ahora cambia entre el nombre del cue y el tipo de cue.

Una función de "LIMPIAR" ha sido agregada al menú de loops. Esto limpia únicamente información sobre loops almacenada en la secuencia.

Ahora existe un botón separado para correr las secuencias con trig manual.

En el modo fixture el Pro 400 ahora tiene botón de colores que representan los colores de la rueda.

LISTA DE CUE/SMPTE & CD:

La lista de Cue CD ahora correrá automáticamente durante la ejecución de un show. Cuando existan varios módulos de listas, la lista actual se grabará automáticamente como "ULTIMA LISTA".

PRESETS DE LIBRERIAS DEL PAL CMYR:

Un sistema de preset de librerías con referencias de colores ha sido (en parte) implementada para los aparatos PAL. Las librerías (accesibles desde la función CMYR) están implementadas como dos sistemas de librerías ambas conteniendo referencias sobre colores estándar Rosco/Lee usados con una fuente de luz halógena. El Sistema de Librería 1 usa la rueda de colores fija del PAL, primariamente la corrección del color, pero también algunos de los colores fijos. Note que en la implementación actual, el sistema de librería espera contener como colores por defecto los colores de la rueda de colores fijos. El sistema de librería 2 no usa la rueda de colores fijos, por lo tanto una gran cantidad de esas entradas serán el mejor partido. Ninguna de estas librerías contiene aún referencias completas.

Posteriores actualizaciones implementarán un setup propio de las ruedas de colores y el sistema refiriéndose al corrector de color (no a una posición fija en la rueda de colores).

El sistema de preset re-usa entradas de datos que normalmente son usados para la información del color y del CMYR, por lo tanto se puede experimentar con efectos en Cues cuando se sobre-escribe información de colores en una secuencia con prioridad o bloquear un aparato que no está usando preset de CMYR junto con un aparato que si está usando presets para CMYR.

SECUENCIAS Y CUES TIPO (MODELO):

Asignando cues y secuencias tipo ahora es posible hacer programas para el 3032 sin conocer la instalación particular de la iluminación. Esto será usado en el futuro para distribuir listas de cue para una gran cantidad de nuevos lanzamientos de CD. Para que estas listas de cue funcionen todo lo que se necesita es programar las secuencias tipo, Actualmente existen definidas 81 secuencias tipo , 58 en el caso de instalaciones con salidas para Zaps, Centrepieces o aparatos análogos.

Cuando se ejecuta la lista el sistema seleccionará al azar entre los cues y secuencias del mismo tipo, por lo tanto programando solo unas pocas secuencias y cues de cada tipo tendrá una gran variación cada vez que se ejecute el CD.

El sistema puede ser útil también cuando se hacen funcionar cues, reemplazando secuencias normales por tipos de secuencias se obtendrá una gran variación de aspectos de los cues.

FUNCIONES DE SECUENCIAS EN EL ARCHIVO MENU:

LISTA DE SECUENCIAS TIPO. Esta función lista todas las posibles secuencias tipo y las secuencias asociadas (si las hubiera). Los tipos están todos predefinido en el sistema y no pueden ser cambiados por el usuario.

ASIGNAR SECUENIAS TIPO / LIMPIAR SECUENCIAS TIPO. Esta función se usa para asignar secuencias tipo o para limpiarlas.

FUNCIONES CUE:

ASIGNAR CUE TIPO / LIMPIAR CUE TIPO. Esta función se usa para asignar cues tipo o limpiarlos.

VIEW SEQ NAME / VIEW SEQ TYPE.

VER SECUENCIAS POR NOMBRE / VER SECUENCIAS TIPO. Esta función cambia entre secuencias por nombre y secuencias tipo. La función Ver en las secuencias tipo es muy útil cuando se arman cues conteniendo secuencias tipo.

CARGAR CUE TIPO. Carga los cue tipo.

LISTADO DE CUE TIPO. Esta función lista todos los posibles cues tipo y secuencias asociadas (si las hubiera). Para usar una secuencia tipo en un cue, seleccione el nombre de la secuencia tipo en blanco.

LISTA CD IMPORTAR / EXPORTAR:

Esta función ha sido agregada para facilitar la importación y exportación de listas de cue de CD mencionadas arriba.

Versión 2.0

NUMERO DE SERIE - NO ES NECESARIO

El sistema de número de serie ya no se verifica cuando se instala o actualiza el software. Esto elimina la necesidad de disquetes especiales de instalación para cada placa. Desde esta versión habrá únicamente un set de disquetes que contienen la actualización del programa (UPDATE>EXE) como así también la instalación (INSTALL.EXE).

NUEVOS APARATOS

Han sido implementados el Imagenscan y el MAC 1200.

El control de motores de corriente alterna (CA MOTORS) ha sido implementado. Esta implementación No copia nuevos seteos a canales múltiples. Cada cambio en los seteos solo afectará el icono actual. Existen tres estados para cada control:

OFF: (flechas de dirección blancas/grises)
PRESET: (flecha roja - presione GO para habilitar la salida)
ENABLED: (flecha verde - Salida habilitada)

El botón STOP ALL (Parar todo) setea todos los canales habilitados al preset original.

Una nueva versión de Robocolor Pro 400 ha sido implementada (versión 7 o superior). Esta nueva versión usa control de intensidad, donde la otras versiones usaban control de shutter/dimmer. Esto ha sido implementado para prevenir problemas con la velocidad del dimmer cuando las secuencias son grabadas en el controlador 2510. El aparato necesita por lo menos una versión 7 del software para trabajar con esta implementación. Nota: las secuencias hechas con nuevas versiones no son compatibles con la nueva.

El nombre de la versión de PAL con 5 gobos ha sido cambiada a MARTIN PAL/5, la versión con 6 gobos ha sido cambiada a PAL/6, y el PAL con el módulo de efectos ha sido renombrado como MARTIN PAL/E.

LIBRERIAS DE PRESETS CMYR

La librería de CMYR definible por el usuario ha sido implementada para PAL 1200, 1220 CMYR y MAC 1200. Esto permite al usuario crear y guardar colores para los seteos del CMYR. Cuando se selecciona la librería del usuario ahora es posible crear (SAVE NEW) y editar (SAVE) presets definidos por el usuario. Como los seteos de la librería SYS1 incluidos en el preset. Para crear un nuevo preset elija los valores de CMY/COLOR deseado en el aparato seleccionado y presione el botón SAVE NEW para guardarlo. Luego lo deberá nombrar como desee.

La edición trabaja con una pequeña diferencia. Cuando el preset deseado ha sido seleccionado en el equipo elegido presione el botón SAVE, luego seleccione de la lista con los nombres de preset, este nuevo seteo bajo el cual será grabado. Para cancelar presione SAVE por segunda vez. Como en el movimiento de presets, el equipo seleccionado no toma automáticamente el nuevo preset.

Debido al re-uso del espacio de datos cuando se usan funciones de presets CMY puede que no sea completamente consistente en el modo CUE cuando se modifican colores individuales o en el seteo CMY en los aparatos cuando se usan los presets CMY.

IMPORTAR ESCENA

Ahora es posible seleccionar entre todos los aparatos o en forma individual cuando se importa una escena en la EDITORA DE SECUENCIAS.

CUE

Los botones '+' y '-' ahora mueven una secuencia manual adelante o atrás. También los botones del teclado '+' y '-' mueven la secuencia actual, si se está en modo manual de trig.

La barra espaciadora ahora trabaja como tecla rápida en la función TRIG MAN en el módulo de CUE.

CUE - LIST (CD)

Ahora es posible compensar los códigos de tiempo del CD. Los códigos de tiempo afectados pueden ser especificados en 4 modos diferentes:

Desde MARK 1, modifica todos los códigos de tiempo desde el comienzo de la lista a MARK 1.

A MARK 1, modifica todos los códigos de tiempo desde MARK 1 hasta el final de la lista.

Entre Marcas, modifica todos los códigos de tiempo entre MARK 1 y MARK 2.

Todos (ALL) los códigos de tiempo, modifica todos los códigos de tiempo de la lista.

CUE - LIST (SMPTE)

Ahora también es posible compensar solo una parte de los códigos de tiempo SMPTE. Use MARK y MARK 2 para encuadrar la parte en cuestión y luego seleccionar la opción Compensar Entre Marcas (DO OFFSET BETWEEN MARKS) del menú de Compensar Códigos de Tiempo (TIMECODE OFFSET).

MISCELANEAS

La información de Menú ahora también muestra el nombre del directorio del DOS actual. El programa no se tilda más cuando se exportan Listas de CD.

Versión 2.01

ARREGLO DE FALLAS

Desafortunadamente la versión 2.0 tenía la señal de trig por música deshabilitada. Esto ha sido arreglado.

El programa de instalación no se tilda cuando se instala desde disquetes con etiqueta de sistema.

NUEVOS APARATOS

Ha sido implementada una nueva versión de Roboscan 518 (versión de software 7 o superior). Esta nueva versión usa control de intensidad, en lugar de shutter/dimmer que usaba las versiones anteriores. Esto ha sido implementado para prevenir problemas con las secuencias de velocidad de dimmer, cuando se cargan en el controlador 2510. El equipo necesita al menos la versión de software 7 para trabajar con esta nueva implementación.

Las secuencias grabadas para equipos con versiones anteriores no son compatibles con esta nueva versión.

Versión 2.02 Beta

CUE - LIST (CD)

Una nueva funcionalidad para múltiples pistas ha sido agregada. Si una lista para un CD en particular contiene más de una entrada de pista para ejecutar (PLAY TRACK), aparecerá una ventana que preguntará al usuario cual será la entrada de pista a ejecutar. Esto permite programar múltiples pistas de un CD dando un fácil uso de selección de pista. Simplemente presione sobre la entrada de la lista.

Para ayuda en la identificación de pistas es ahora posible 'registrar' el CD con títulos y pistas desde TOOLS/CD/CD CONTROL/REGISTER CD.

Nota: esta selección de pista se activa solo cuando se usa la función AUTO para arrancar el playback o como opción de defecto en el buteo o presionando el botón AUTO.

IMPORTACION Y EXPORTACION DE SECUENCIAS

Ahora es posible importar y exportar secuencias. Las secuencias son exportadas al directorio por defecto SEQEXPORT y deberá copiarlas sobre la media apropiada. Nota: todas las secuencias en el directorio de exportación son borradas antes de exportar otras nuevas.

La función de importar renumerará cualquier secuencia importada que tenga el mismo número como secuencias existan. En efecto, siempre se sumarán las secuencias importadas al sistema. Nota: no existen verificaciones sobre las configuraciones, por lo tanto es posible importar secuencias que tengan un setup totalmente diferente.

Esta función deberá ser usada solamente para transferir secuencias entre controladores con idénticas configuraciones. Puede cambiar el path de importación presionando la barra en la esquina inferior izquierda

REPARACION DE FALLA

La falla presentada al usar el MAC 1200 con PAN inverso ha sido arreglada.

ROBOSCAN 518 VER 7+ - ROBOCOLOR PRO 400 VER 7+

Ha cambiado la implementación ligeramente para hacer que los equipos trabajen en DMX - REMOTO. También, se ha agregado una opción de DMX-DIMMER al setup del aparato. Esto permite control directo de la intensidad de luz sin usar grupos de aparatos. Esto funciona en la Editora de Secuencias como así también en el modo Cue.

USO DE LAS TECLAS DE ACCESO RAPIDO - INCOMPLETO-

SECUENCIA

<Shift> + <F2>	Salta a Cue, Carga el último Cue usando <F1>
<Shift> + <F3>	Salta a Lista de Cue
<Shift> + <F4>	Salta a Lista de Cue/CD
<Shift> + <F9>	Salta a Configuraciones de Líneas
<Shift> + <F10>	Salta al Menú de Seteo

<1>-<5>	Vista de las líneas 1-4 o todas
<Izq.><Der>	Previa/Próxima Secuencia
<+>	Agrega Secuencia
<Insert>	Inserta Escena
<Delete>	Borra Escena
<Espacio>	Vuelve desde el Sub-menú Fixture [PROGRAMA]
<L>	Encendido de luz para los aparatos seleccionados
<ALT><L>	Encendido de luz para todos los aparatos
<Q> <Esc>	Salida a Menú Principal sin confirmación
<F>	Menú Archivo
<Esc> <C>	Cancelar
<N>	Nueva Secuencia
<L>	Cargar Secuencia
<A>	Grabar Como una Nueva Secuencia
<D>	Borra Secuencia Actual
<P>	Dar preset (para aparatos habilitados)
<1>-<E>	Cargar Secuencia 1 - E
<Home><End>	Principio / Final
<PgUp><PgDn>	Página Arriba / Página Abajo
<S>	Grabar Secuencia
<T>	Menú de Herramientas
<I>	Insertar Escena
<A>	Seteo de Tiempo de disparo
<O>	Ok
<Esc>, <C>	Cancelar

CUE

<Shift>+<F1>	Salta a Secuencia, Carga la Secuencia rotulada
<Shift>+<F3>	Salta a Lista de Cue
<Shift>+<F\$>	Salta a Lista de Cue/CD
<Shift>+<F9>	Salta a Configuraciones de Línea
<Shift>+<F10>	Salta a Menú de Seteos
<S>	Carga la Secuencia de la ventana
<C>	Carga el Cue de la ventana
<Q> <Esc>	Sale al Menú Principal sin confirmación
<M>	Cambia el Modo Cue
<1> - <0>	Selecciona canales de secuencias
<Up> <Dn>	Activa en la ventana secuencia/cue
<PgUp> <PgDn>	Activa en la ventana secuencia/cue
<Home> <End>	Activa en la ventana secuencia/cue
<F1> - <F10>	Carga el Cue 1-10 en la ventana de Cue
<Tab>	Cambia el estado B/O
<Enter>	Trig de Secuencias

LISTA DE CUE

<Shift>+<F1>	Salta a Secuencia
<Shift>+<F2>	Salta a Cue
<Shift>+<F4>	Salta a Lista de Cue/CD
<Shift>+<F9>	Salta a Configuraciones de Línea
<Shift>+<F10>	Salta a Menú Setup

<PgUp> <PgDn> Avanza/Retrocede 1 página, Activa en la ventana actual

<Home> <End>	Lleva la Lista al principio / final, Activa en la ventana actual
<Up> <Down>	Avanza/Retrocede una línea
<Tab>	Seteo/Sacar
<Enter>	Agregar Línea
<Space>	Ir a la próxima Línea "Vacía"
<T>	Menú Herramientas
<F>	Menú Archivo
<E>	Edición de Códigos de Tiempo SMPTE
<W>	Edición de tiempo de Espera Real
<L>	Menú Log
<M>	Múltiples Tiempos de Espera
<V>	Grabado Rápido
<C>	Cargar Cue de ventana
<S>	Dar Menú de Secuencia
<Q> <Esc>	Salir a Menú Principal sin confirmación
<Insert>	Insertar Línea en la posición actual
<Delete>	Borrar Línea Actual

LISTA DE CUE CD

<Shift>+<F1>	Salta a Secuencia
<Shift>+<F2>	Salta a Cue
<Shift>+<F3>	Salta a Lista de Cue
<Shift>+<F9>	Salta a Configuraciones de Línea
<Shift>+<F10>	Salta aMenú setup
<F1>	Setear Marca 1
<F2>	Setear Marca 2
<F3>	Parar CD
<F4>	Play/Pausa CD
<F5>	Buscar con Rev
<F6>	Buscar con Fwd
<F7>	Saltar Rev
<F8>	Saltar Fwd
<F9>	setear ubicación
<F10>	Ir A ubicación

Cuando una ventana cargada se encuentre activa

<PgUp><PgDn>	Avanza/Retrocede una página en esa ventana
<Home> <End>	Principio/Final de la ventana activa
<Alt> <Carácter/Nro>	Ir a la primera línea comenzando con <Carácter/Nro>

Cuando una ventana no cargada se encuentre activa

<PgUp><PgDn>	Avanza/Retrocede una página en Lista de Cue
<Home><End>	Principio/Final de la Lista de Cue

Cursor<Up><Down> Línea Arriba/Abajo en Lista de Cue

<Tab>	Setear/Borrar
<Enter>	Agregar Línea a la Lista de Cue
<Delete>	Borrar Línea Actual
<Space>	Seleccionar próxima Línea Vacía

<1>-<9>,<0>	Play pista 1-10
<A>	Cambia a Modo Auto
<C>	Carga Cue

<E>	Edita el Código de tiempo seleccionado
<F>	Menú de Archivo
<L>	Menú de código de tiempo
<M>	Múltiples códigos de tiempo
<Q> <Esc>	Salir a Menú Principal sin confirmación
<S>	Menú Secuencia
<T>	Menú Herramientas
<V>	Grabado Rápido

Importa y garantiza: Martin Professional Argentina S.A.
Dirección: Camarones 1562 – Capital Federal
Teléfono: (+5411) 4581-0044
Fax: (+5411) 4585-0707